『ときメモ』『ザナドゥII』『魔導』の読者コーナー好評連載中!!

平成7年5月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第5号(通巻78号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

1995 MAY 5
590YEN

PC Engine FAN

総力特報
同級生

攻略大全
紺碧の艦隊
全日本女子プロレス
レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
フォーメーションサッカー95 della セリエA
ドラゴンナイト&グラフィティ

新作情報
リターン・トゥ・ゾーク
空想科学世界ガリバーボーイ
機装ルーガII
スロット勝負師

新着特報直送便
お嬢様捜査網
スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム
Go! Go! バーディチャンス
真怨霊戦記
初心者無用II

追跡レポート ごぶさたタイトルの現状を探る!!

すくすく攻略 プリンセスメーカー2

続報 銀河お嬢様伝説ユナ2

声優志願
AR台本

マルチメディアのNEC

今、新たな歴史が動き出す。

荒巻義雄原作の超人気小説、
「紺碧の艦隊」シリーズを完全ゲーム化！
リアルタイム、マルチシナリオの本格派SLG(シミュレーションゲーム)誕生！

艦隊戦シミュレーションゲーム

紺碧の艦隊

PC-FX専用ソフト

原作/荒巻義雄
(徳間書店刊)

3月31日(金)発売予定/希望小売価格8,800円(税別)

イラスト/生頼範義

リターン・トゥ・ゾーク
全米パソコン市場で60万本販売の空前の大ヒット作、PC-FXに登場
NECホームエレクトロニクス
4月発売予定/予価9,800円(税別)

麻雀悟空 天竺
「麻雀悟空」の最新作。実戦の解説書「秘伝の書」付
シャノアール・NECホームエレクトロニクス
好評発売中/6,800円(税別)

全日本女子プロレス Queen of Queens
実写映像によるリアルなファイトが楽しめる
NECホームエレクトロニクス
好評発売中/9,800円(税別) CD-ROM2枚組

バトルヒート
全編アニメで表現する全く新しい格闘アクション
ハドソン/発売中/8,800円(税別)

日本のより良き負けをめざして—。

昭和十八年四月十八日、ブーゲンビル島上空でP38の機銃を受け、戦死したはずの連合艦隊司令長官山本五十六は、前世の記憶をもったまま、別次元の後世日本に転生。高野五十六として再び人生を歩むこととなった…。だが、歴史は、この後世日本でも前世と同じ道をたどらせようとしている。高野は、自分と同様に前世の記憶をもつ者たちを集め、「紺碧会」を結成。二度と同じ過ちを繰り返さぬことを決意する。そして、運命の照和十六年十二月八日。日本をより良き負けに導くべく新たな歴史が動き出す——。

NEC

声の出演

高野 五十六	屋良 有作
前原 一征	田中 秀幸
大高 弥三郎	藤本 譲
高杉 英作	銀河 万丈
ナレーション	麦人 ／他

PC-FXの動画再生能力がハイクオリティアニメーションを実現！

紺碧ファンから評価の高いOVAの映像に加えこのゲームのためにオリジナルシーンを新しく制作し、オープニングやイベント時に挿入。特にオリジナルシーンは、まだOVAになっていない先の場面のため、ファンなら必見だぞ！

◀OVAからの取り込み映像。ブーゲンビル島上空での戦闘だ。

◀新規作成画面。高高度迎撃戦闘機「蒼莱」が米軍のB30を攻撃！

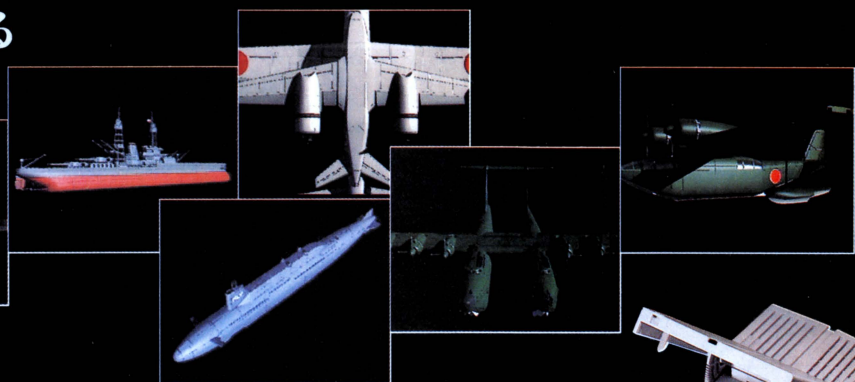
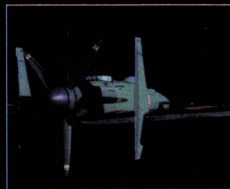
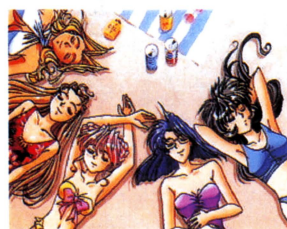
マルチシナリオを採用したリアルタイムの本格派SLG！

ゲームはリアルタイムで進行。刻々と変化する状況を的確に判断し、勝利条件をクリアしろ。また、マルチシナリオを採用しているので作戦を失敗したり政策を誤った時には、原作を離れ実際の歴史通りにシナリオが進むこともあるぞ。

◀作戦は決まった。潜んでいる敵艦隊を捜し出し撃沈せよ!!

◀原作に忠実な兵器データと、細部までこだわったシステムが魅力

CG(3Dモデリング)で表現される超兵器アニメーション

後世日本軍が前世の教訓を生かして開発した架空の超兵器こそ、原作最大の魅力。これらの超兵器をあらゆる角度から眺められるのだ。

画面は開発中のものです。

卒業ⅡFX

5人の女子生徒を卒業させる育成シミュレーション
リバーヒルソフト・NECホームエレクトロニクス
発売中/8,800円(税別)

1677万色、秒間30フレームのフルアニメーション・ゲームマシン。

ピーシー・エフエックスのお問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

CONTENTS

まな
愛の日記♡

何事も経験、て言うけどいきなり「声優をやれ」って言われたときはビックリ。ほんのチョイ役だったけど、けっこうセリフが長くて、ムズかしいんだ、これが。でも「演じる」って、けっこう快感。自分に酔っちゃうのよね。え、何のゲームに出てるのかって？　はずかしいからナイショだよっ！

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人兼編集人／山森尚　●編集長代行／高島寿洋　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター若頭／千田誠行　<編集>●スタッフ／〔東京〕黒井敏典　〔仙台〕五野上良法・千葉保弘・福島純一　●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・石原郁与・大野哲次・中澤直広・福岡雅司・松田季治　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・大友順・佐藤浩崇・菅井幸男・鈴木享子　<広告>●部長／和田秀実●スタッフ／大内隆・加藤千香子　<販売>●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　<EPR統括室>●スタッフ／佐瀬伸治・高橋栄治・曲田絵里佳・山田政彦　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕今村奈緒美・板橋里佳　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／安藤美保・伊藤克則・柴田格　●写真／善英之助・守屋貴章　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

GAME INDEX

FX CD-ROM

❶PC ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名:ココナッツジャパン
❹発売予定日:5月11日
❺予定価格:7800円(税別)
❻ジャンル:アクション
❼継続機能:コンティニュー
❽その他:最大2人プレイ可/6ボタンパッド対応/マウス対応
❾開発状況:90%(3月17日現在)

スペック表の見方

①機種 PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体 それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日 この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル 編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能 ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他 ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128(セーブくん含む)については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612

SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 バックアップメモリー対応
アイドル育成シミュレーションゲーム
Virgin Dream
ヴァージン・ドリーム
~東京少女夢物語~
関東地区代表『中井絵奈(主人公)』
(声優：三石琴乃)
アナタに抱かれて
夢を見たい
♥平成美少女コンテストの決勝大会に進んだ一人の少女。彼女の夢をかなえるのはあなたです！
♥史上最高のキャストによる、5時間以上の音声。
♥ひとつ屋根の下で、主人公と7人の美少女が繰り広げる、恋と嫉妬と友情のドラマイベント。
♥育成ＳＬＧファン待望の作品が、ついに登場!!
九州地区代表『宍戸珠恵』
(声優：林原めぐみ)
中部地区代表『立嶋久美子』
(声優：渡辺久美子)
関西地区代表『角田由里亜』
(声優：草地章江)
東北地区代表『真鍋恵子』
(声優：及川ひとみ)
北海道地区代表『鴻池さゆり』
(声優：金丸日向子)
豪華キャスト勢ぞろい!!
中国・四国地区代表『森静香』
(声優：高田由美)
沖縄地区代表『小野寺涼』
(声優：小桜エツ子)
95年春発売予定
予価 8,800円(税別)
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売：徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03-3573-8614
販　売：㈱徳間ジャパンコミュニケーション 〒105 東京都港区新橋1-18-21 ☎03-3591-9163
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

声優と美少女キャラのよくばりアイドル誌
Virtual IDOL
バーチャル・アイドル
大好評発売中
美少女キャラ・声優・OVAギャル250人以上のアイドルたちの情報を満載!!
●巻頭きらきら19ページ
『ときめきメモリアル』きらめき高校 新学期だより
4月15日スタートのラジオ新番組の内容も超徹底紹介
●ポリゴンアイドル誕生
『闘神伝』エリスとソフィアの美少女大作戦
●あの清華女子高に入学
メールゲーム『卒業クロスワールド』詳報
●エッセイ＆インタビュー
椎名へきる／國府田マリ子／林原めぐみ
●熱狂・興奮・感動
久川 綾LIVEレポート
in日清パワーステーション
●実用便利企画
声優ファンクラブ・ガイド
●OVAアイドルに接近
ハミングバード／プリティーフォー／T.P.D.ほか
●絶対保存版
「アイドルプロジェクト」「女神天国」設定集
2大にっこり付録
❶久川 綾スペシャルポスター
～本誌だけの完全撮り下ろし～
❷『ときめきメモリアル』下じき
～藤崎詩織＆金月真美～
PCエンジンファン4月号増刊
バーチャル・アイドル Vol.3
790円(税込)
発行／徳間書店インターメディア 発売／徳間書店

CD DRAMA COMICS

コズミック・ファンタジー外伝

越智一裕が贈る激おもしろCDドラマ遂に登場

銀河商人(ニャン)の罠

CDグラフィックス対応ソフト

¥3,000(税込)

みんなのアイドル? 完全無欠の星間商人ニャンが、"コズミック"ファンのあなたのために一肌も二肌も脱ぎました! 何が起こるかわからない(肉球温泉といえばわかる人にはわかると思いますが…)ハチャメチャバラエティーショウ。脚本・演出はもちろん越智一裕、出演も高山みなみ(ユウ)、高田由美(サヤ)、深雪さなえ(ニャン)、関俊彦(バン)、鶴ひろみ(リム)ら豪華オリジナルメンバーだ! これはもう聴かないと一生後悔ものだぁ〜。

こんどはCDグラフィックスで肉球温泉だ!!

【CDグラフィックスの楽しみ方】

このソフトは、音の再生のみでもお楽しみいただけるでしが、CDグラフィックス機能内蔵のプレーヤーにテレビを接続し再生すると、よりお楽しみが広がるんでしょ〜♥
(PCエンジンほかでの再生可)

そして魅惑の特典がこれだ!! 今すぐ予約だ!

《予約特典》
何とOVA「コズミック・ファンタジー-銀河女豹の罠-」の特選セル画を先着200名様に、差し上げます。

《購入特典》
何と何と買ってくれた方全員に、当ソフトで使用したCDグラフィックスの原画のコピーを越智先生の直筆サイン付きでプレゼント。

©1995 越智一裕・徳間書店

3月31日発売開始 ただいま 絶賛予約受付中!!

商品のご予約及びお買い求め方法

(その1) レコード店、書店では扱っておりません▶全国のアニメイトグループ直営店及び販売代理店各店のみでご予約、お求めいただけます。

(その2) お近くにアニメイトショップがないという方のために通信販売も受け付けいたします。下記までお電話をお待ちしております。

●通販申込及び商品に関するお問い合わせ先 徳間書店マルチメディア本部
03(3573)0111 (担当:青戸あおと)
●受付時間:月曜〜金曜 10:00−18:00

(通信販売の交換について) 商品到着日から10日以内にお願いいたします。お買上げいただいた商品が、万一不良品であった場合は、交換を承ります。交換方法は、商品お届けの際、受領書が同封されていますので、そちらに理由をご記入のうえ必ず商品に同封して、宅配便又は郵便小包で下記にご返送してください。その際の料金は当社が負担しますので「料金着払い」をご利用ください。
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ㈱徳間書店マルチメディア本部

アニメイトグループ直営店

●アニメイト札幌 ☎011(219)1223
〒060 札幌市中央区南三条西2-15 山福ビルB1
◆営業時間/AM1:00〜PM7:00

●アニメイト仙台 ☎022(264)0437
〒980 仙台市青葉区中央4-9-8 渡辺ビル2F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト宇都宮 ☎0286(27)4564
〒320 宇都宮市大通利5-2-8 アサノビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト高崎 ☎0273(23)7598
〒370 高崎市八島町14-16
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト大宮 ☎048(646)0320
〒330 大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト川越 ☎0492(25)0020
〒350 埼玉県川越市連雀町4-14
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト千葉 ☎043(244)3345
〒260 千葉市中央区新田町5-2
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト津田沼 ☎0474(78)9400
〒274 船橋市前原西2-25-6 第4ホーマスビル1F&2F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト錦糸町 ☎03(5608)0850
〒130-91 東京都墨田区錦糸2-13-6 S・ハルヤマビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト渋谷 ☎03(5458)2454
〒150 東京都渋谷区桜丘町24-4 東武富士ビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト池袋 ☎03(3988)1351
〒170 東京都豊島区東池袋3-2-4 共永ビル1F&2F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト八王子 ☎0426(28)0022
〒192 八王子市元横山町2-15-29
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト町田 ☎0427(21)6871
〒194 町田市中町1-1-11 四分一町田ビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト吉祥寺 ☎0422(22)5059
〒180 武蔵野市吉祥寺本町2-2-3 藤野ビル2F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイト横浜 ☎045(453)6990
〒220 横浜市西区高島2-12-12 ヨコハマプラザホテル2F
◆営業時間/AM10:00〜PM6:30

●アニメイト名古屋 ☎052(453)1322
〒453 名古屋市中村区椿町21-2 第2太閤ビル1F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00

●アニメイド京都 ☎075(252)1460
〒600 京都市下京区四条通柳馬場東入ル エイシンビル ブックストア談3F
◆営業時間/AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイト阿倍野ベルタ ☎06(643)5818
〒545 大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B100
◆営業時間/AM10:00〜PM8:00 ◆無休

●アニメイト京橋 ☎06(352)8864
〒534 大阪市都島区片町2-4-6 ウエムロプラザビル3F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイト高槻 ☎0726(76)1524
〒569 高槻市城北町2-3-3 細田ビル3F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイト布施 ☎06(729)3227
〒577 東大阪市足代1-12-16 ヒバリヤ書店布施駅前店3F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイト川西 ☎0727(55)5995
〒666 川西市栄根2-1-1 内藤ビル2F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイトシンコー ☎0792(88)1323
〒670 姫路市駅前町265 新興書房3F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

●アニメイト奈良 ☎0742(22)5026
〒630 奈良市もちいどの44 ナンコービル2F
◆営業時間/平日AM11:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM7:00

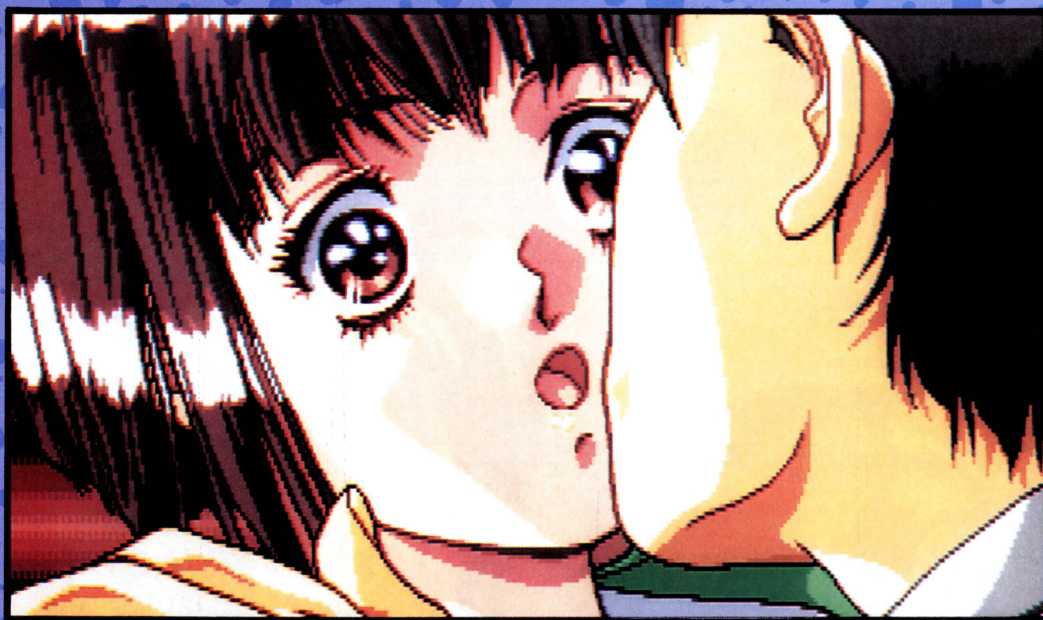
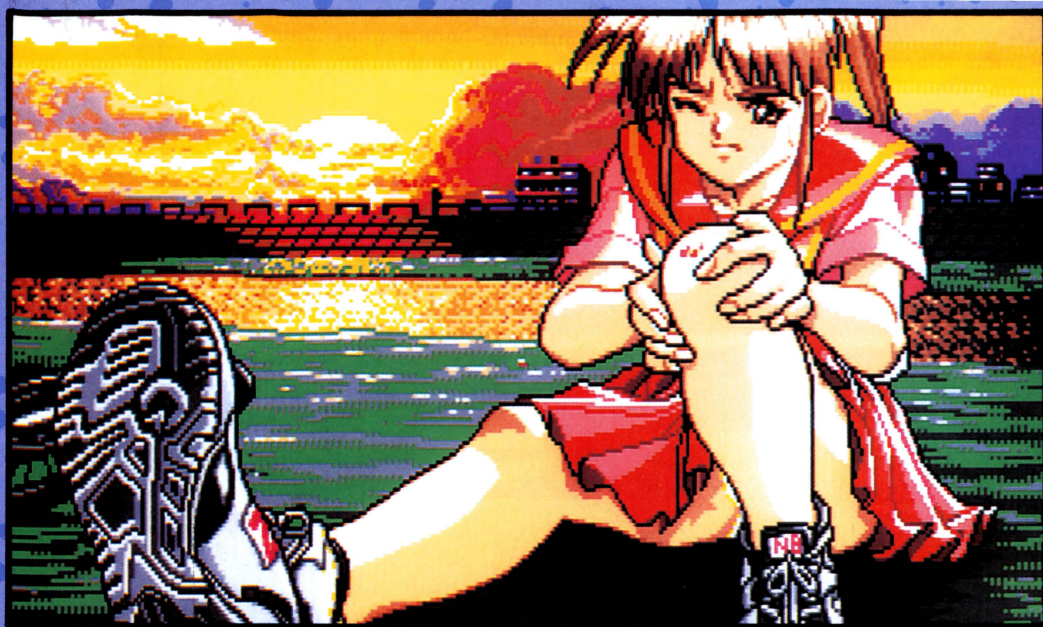
販売代理店

●アニメイト柏 ☎0471(44)9657
〒277 千葉県柏市旭町1-1-9 矢吹ビル2F
◆営業時間/AM10:00〜PM7:00 ◆第2・4火曜定休

●アニメイト北千住 ☎03(3879)6796
〒120 東京都足立区千住仲町48-5 寿ビル1F
◆営業時間/平日AM10:00〜PM7:00/日祝AM10:00〜PM6:00/第2・4火曜定休

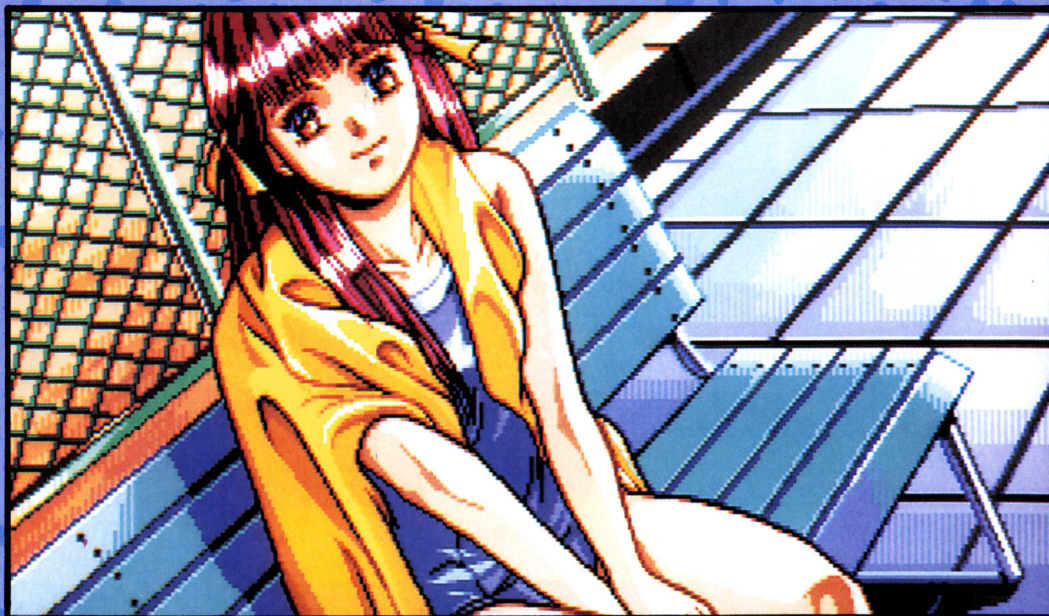
総力特報

同級生

オリジナルキャラ&原画を本邦初公開

熱烈コールに応え、13Pにわたって大特集を敢行。ちょっともったいないけど、お待ちかねのオリジナルキャラと、描き下ろし原画を一挙大放出!!

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:未定
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:マウス対応

開発状況:60%(3月17日現在)

PCエンジンオリジナル部分を披露！

いままで明らかにされなかったPCエンジンオリジナル部分をついに発表！　見逃せない情報のオンパレードなのだ

15人目の女のコ、桜木京子ちゃん登場

パソコン版『同級生』では、登場する女のコのキャラのうち恋愛対象となるメインキャラは14人。しかしPCエンジン版には、さらに15人目の女のコが存在した！

じつはこのコ、パソコン版開発時にヒロインの桜木舞としてデザインされたキャラなのだ。しかし深窓の令嬢というにはあまりに活発なイメージのため、やむなくボツになったらしい。今回のPCエンジン版で、めでたく新キャラとして日の目を見たというわけだ。

なお、このほかにも新しい女のコが2人いるらしい。この2人はまったくの新キャラだとか…。

PROFILE〈本人直筆!!〉

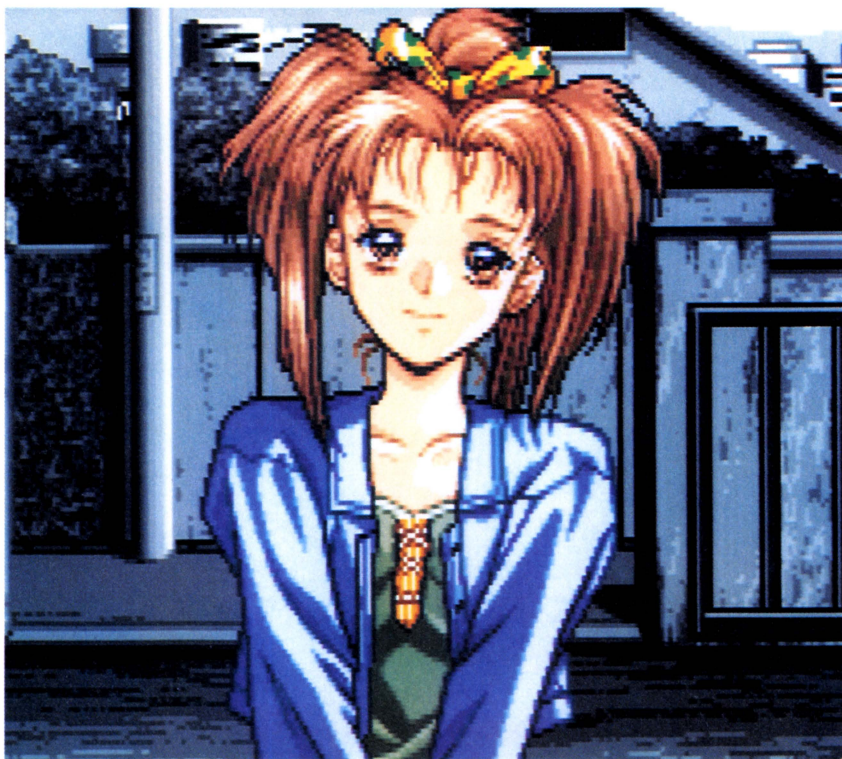
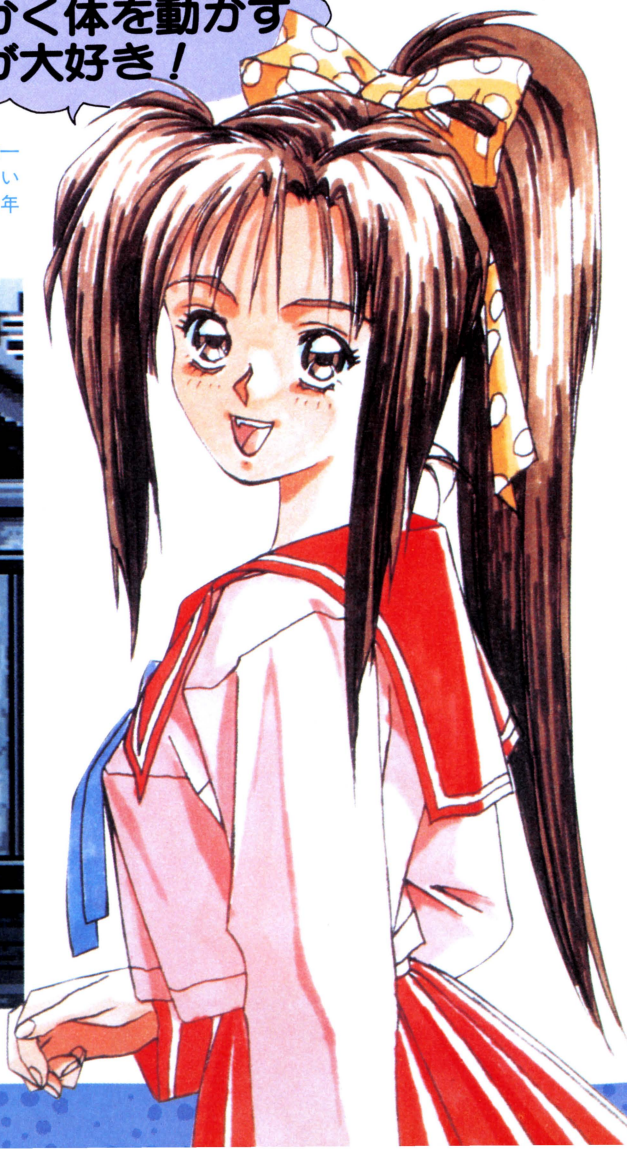
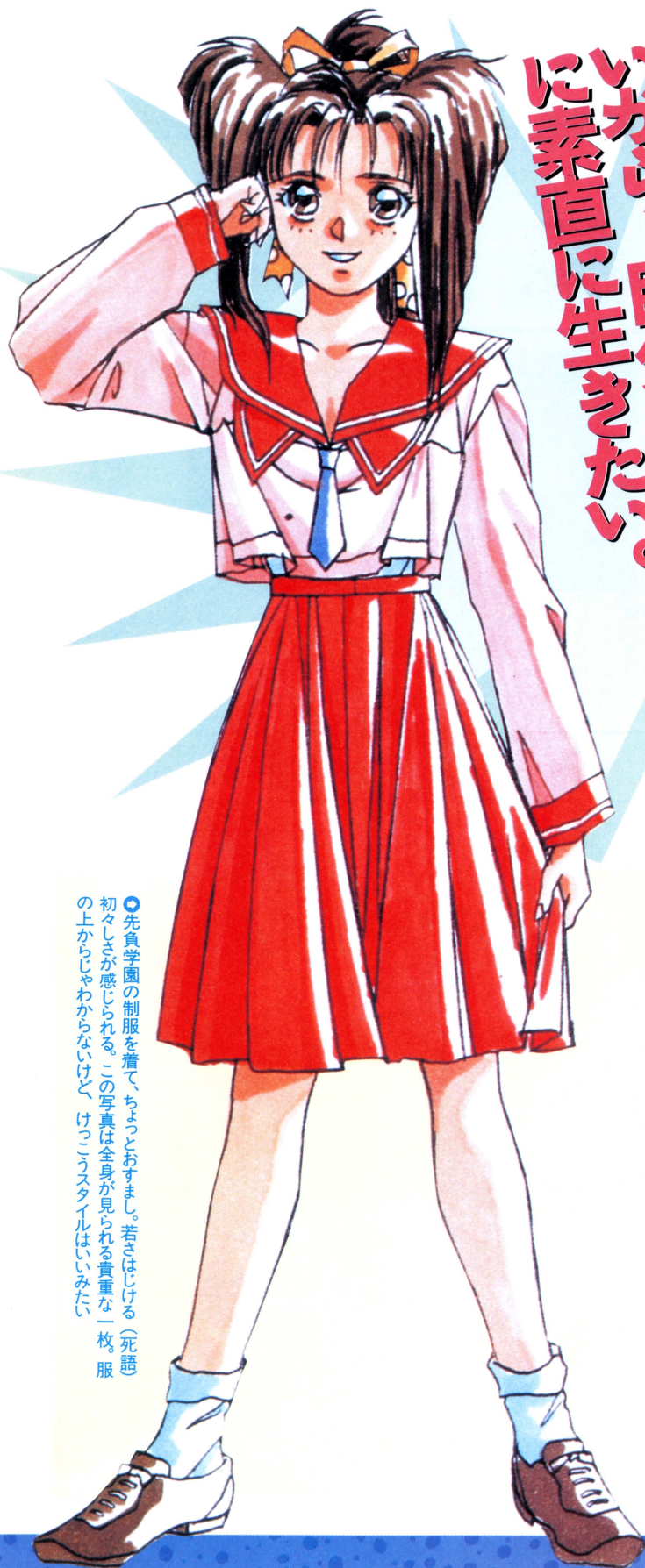
桜木京子（さくらぎ きょうこ）　16歳　A型
先負学園1年　テニス部所属
156cm　?kg（ヒ・ミ・ツ）　スリーサイズ B 82　W 55（ホントだよ）　H 83
好きなもの：友達とカラオケ
きらいなもの：写経
今いちばんほしいもの：競走馬（馬主になりたい）

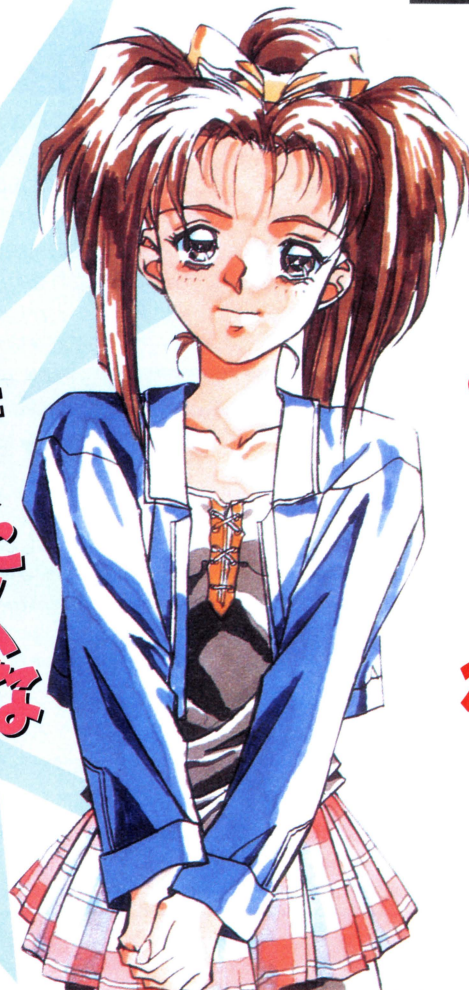
なんと舞ちゃんの2コ下の妹だった

女のコの名前は、桜木京子。名前から想像がつくとおり、ヒロインの桜木舞とは姉妹という設定だ。姉の舞とは正反対の性格で、とにかく活動的な性格。姉思いではあるけれど、性格上かみあわないことも多く、自分の感情を表に出さない姉にやきもきしているらしい。

姉の舞はおっとりタイプ。見た目も正反対なのが歴然

とにかく体を動かすコトが大好き！

ゲーム中唯一年下の16歳。いろいろ多感な年頃なのだ

校門でばったりあった京子ちゃん。顔はやっぱり舞ちゃんに似てるかな

先負学園の制服を着て、ちょっとおすまし。若さはじける（死語）初々しさが感じられる。この写真は全身が見られる貴重な一枚。服の上からじゃわからないけど、けっこうスタイルはいいみたい

私服のセンスもなかなか。行動的な彼女にぴったりマッチ

京子ちゃん独占インタビュー

──カラオケが好きということだけど、レパートリーは？
京子 いろいろ歌うけど、やっぱり森高千里かな。それから、さだまさし。
──さ、さだまさしね…。ずいぶんシブい趣味してるけど、欲しいものが競走馬ってのもスゴイよね。
京子 場主席で競馬を見るのが夢なの。それに、持ち馬が勝てば儲かるでしょ？　ひと山あてて、エーゲ海沿いに一戸建てを建てるんだ。
──なるほど…。何か、お姉さんとはずいぶん性格が違うみたいだけど、ケンカとかにならない？
京子 舞ちゃんと？　べつにケンカなんかしないよ。したって絶対勝てっこないもの。
──絶対勝てない？　な、何で？
京子 ナイショ！　絶対内緒！
──……。そ、それで、そうそう、学園生活はエンジョイしてるの？
京子 クラスのみんなと騒いだりするのがいちばん楽しいな。あと、部活。こんど、新人戦でダブルスに出場するの。先輩の足ひっぱらないようにがんばらなきゃ。
──ところでボーイフレンドは？
京子 いまいちピンとくる人がいないの。殺しても死なないくらい元気な人が理想なんだけど、いまどきの若いのにはめっきり元気がなくって。
──め、めっきりね…。そういえばお父さんが遊園地を経営しているみたいだけど、遊園地なら元気な男のコがいっぱい来るんじゃない？
京子 遊園地っていっても、ディズニーランドみたいに夢がないもん。小さい頃はけっこう遊びに行ってたけど、最近は夏にプールで泳ぐ程度かな。もし、私が後をついだら、潰して競馬場にしようかと思っているの（笑）。

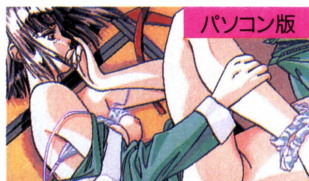
♡シーンの描き下ろし原画をどーんと公開

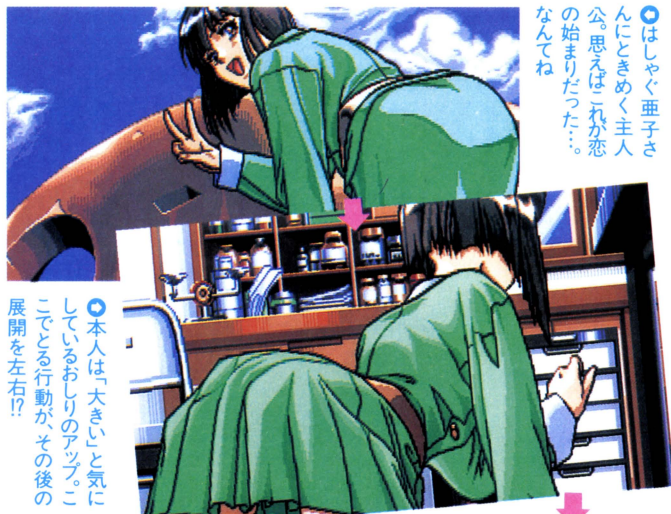
お待たせしました。ここからは、待望のPCエンジン版♡シーンの描き下ろし原画をお見せしよう。新たに描き起こされたシーンは、やはり過激なH描写の修正が中心。といっても、修正後のカットも家庭用ゲーム機としてはなかなか過激な内容。基本的に右の表のような基準によって描き直されている。どちらにしても、人気イラストレーター竹井正樹さんの新作カットが見られるのはうれしいところ。それも、今回お見せした原画は、新たに挿入されるカットのごく一部に過ぎないとか(／)。早くモニターでこの画面を見たいね。

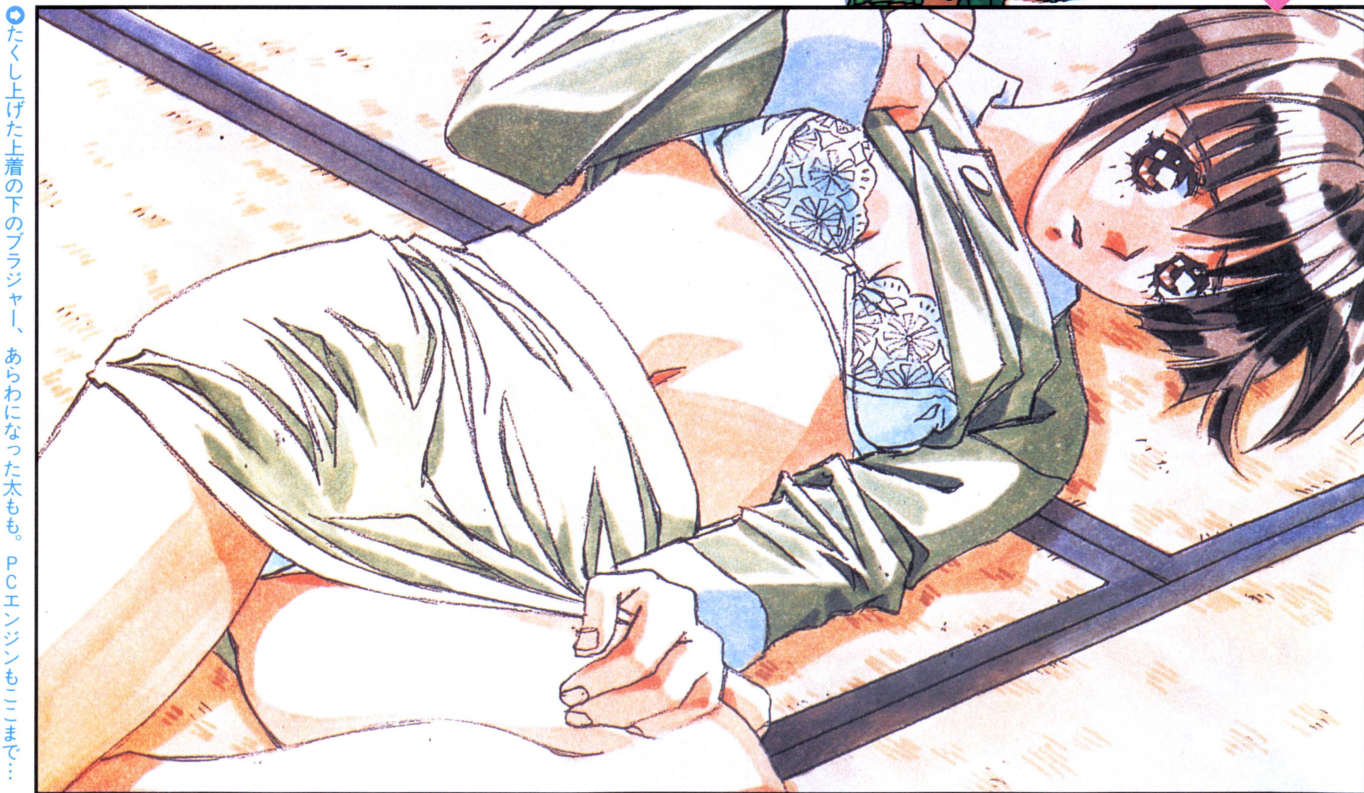
描き下ろし対象となるグラフィック	
全裸	一糸まとわぬハダカは問答無用で×。基本的には、衣服を徐々に脱いでいく「脱衣」の描写も修正される
胸の露出	露骨な言い方をすれば、乳首が見えてはいけない。ブラジャーなどの衣服に隠すなどの処理がされる
公序良俗に反する行為	例としては「いたいけな女子高生を縄で縛り上げる」など。ＳＭを連想させるものはすべて×

斉藤亜子

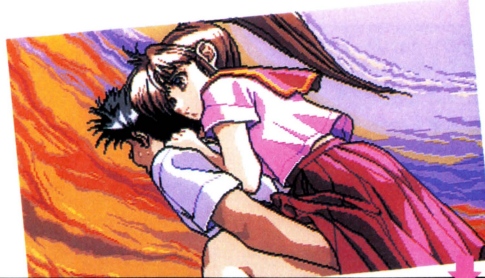
薬局に勤める年上の女性。とにかく潔癖性で、Hな質問をビシバシ浴びせかけてくる主人公を嫌い、冷たい態度をとる。また、子供のように純真な一面も持っており、公園で無邪気に遊ぶシーンでそういった面が見られる。最初は主人公のことが嫌いだったが、ふとしたことからキスをしたのがきっかけで気持ちが変わってくる。ただのいたずらっ子だと思っていたのに、しだいに異性として意識するようになって、そして…。

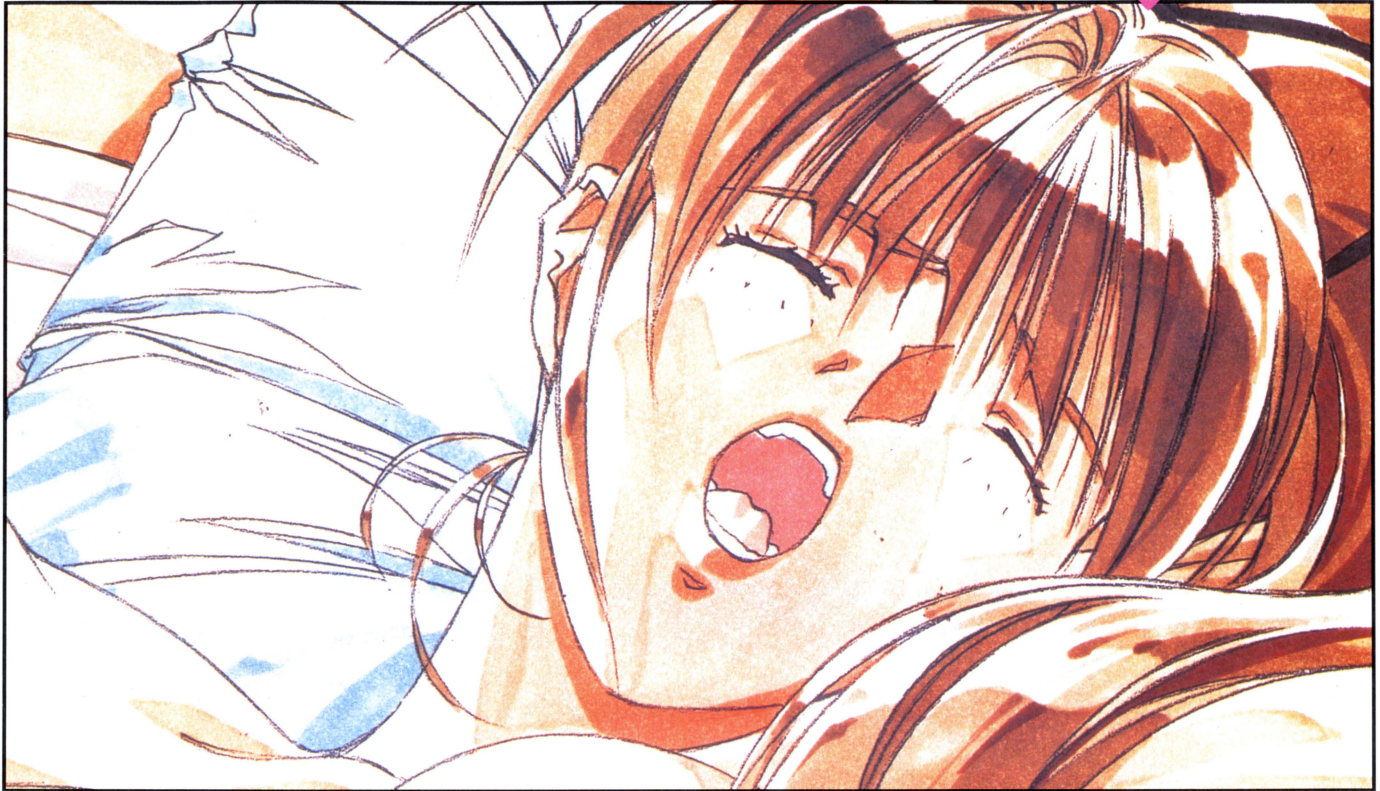
このカットは、パソコン版ではしだいに衣服を脱いでいくものだったが、PCエンジン版でははだけて下着が見えるところまで。パソコン版は横顔だったのではっきりと表情が見えなかったが、正面を向いているので表情がよくわかる。初めての♡経験にはじらう表情がたまらない。

⬆あくまで比較対象の画面なんだから、よからぬ妄想を起こさぬように

⬆はしゃぐ亜子さんにときめく主人公。思えばこれが恋の始まりだった…。なんてね

⬆本人は「大きい」と気にしているおしりのアップ。ここでとる行動が、その後の展開を左右!?

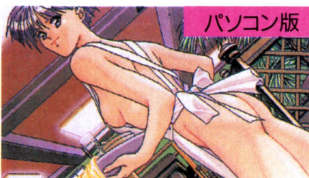
⬆たくし上げた上着の下のブラジャー、あらわになった太もも。PCエンジンもここまで…

田中美沙

「バンビちゃん」こと美沙は、男勝りでちょっと手が出せない感じの女のコ。恋愛よりも陸上競技に夢中で、夏休み中も練習に明け暮れる日々を過ごしている。ところが、ある日の事件がきっかけで主人公との仲は急展開していく。

このカットは、パソコン版にあった過激なカットを、画面描写を変えることで対応したもの。そのものズバリの描写はなくても、♡シーンの雰囲気は伝わってくる。

⬆足をケガした美沙をおんぶして、学校の保健室まで運んでくれた主人公に、美沙は…

⬇これはどう見ても、ずばり♡シーンの最中の表情なんだろうな、やっぱり

黒川さとみ

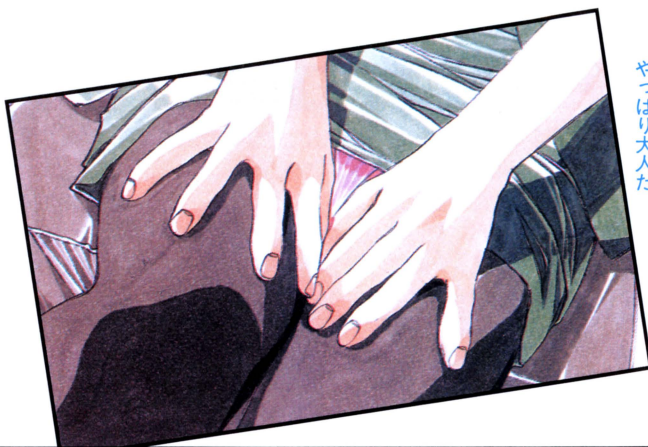
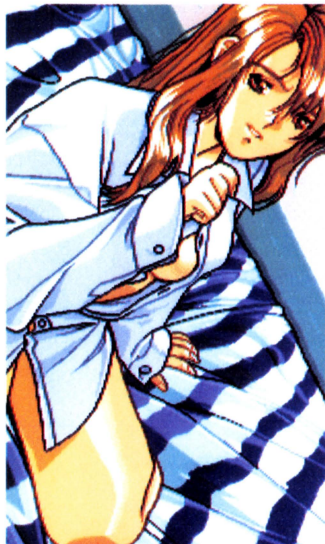
さとみはちょっとボーイッシュな感じで、気も強そう。あまり♡シーンは想像できないけれど、ちゃんと用意されているのでひと安心していいぞ。

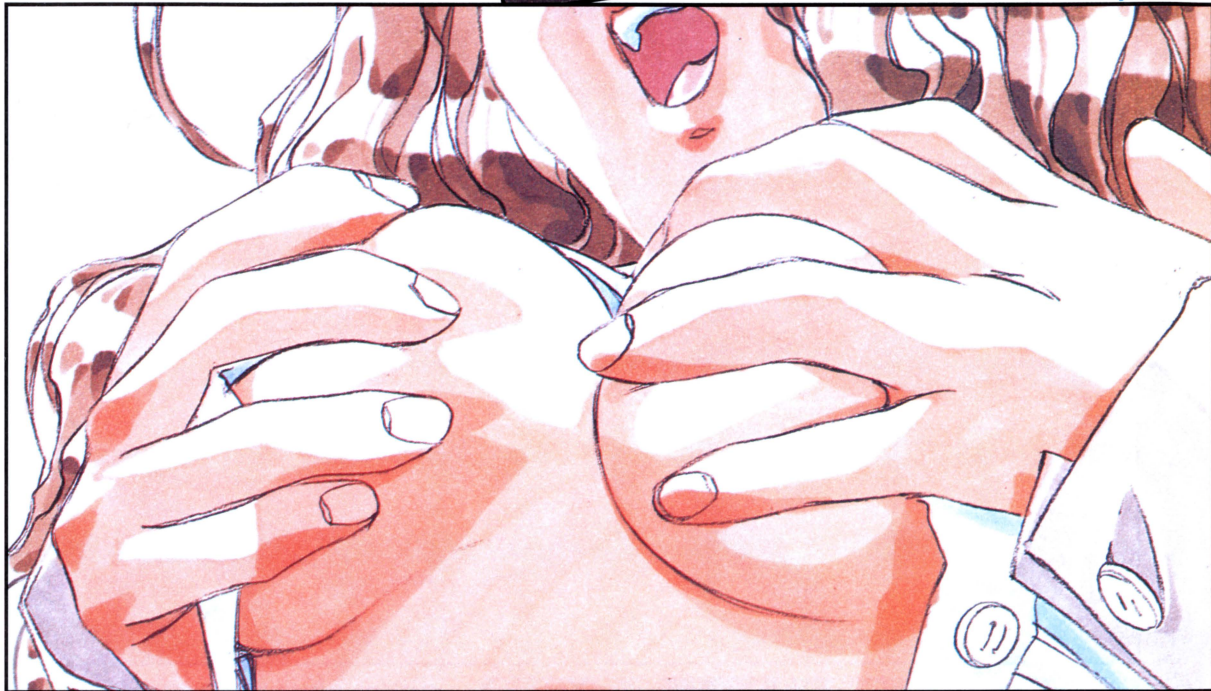
このカットがどこで見られるかはまだ秘密。パソコン版ではエプロン1枚だけだったが、PCエンジン版ではご覧のとおりしっかりと着込んでしまった。

⬆エプロン1枚の女のコは、だれもが夢見るシチュエーションなのかも

⬇エプロン自体はあまり変わってないけど、しっかり着込んでます。残念というなかれ、竹井画伯の描き下ろしショットを拝めるだけでもありがたいのだ

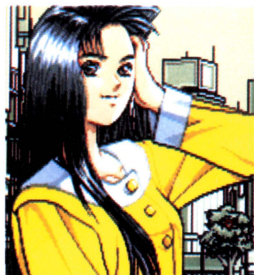
芹沢よしこ

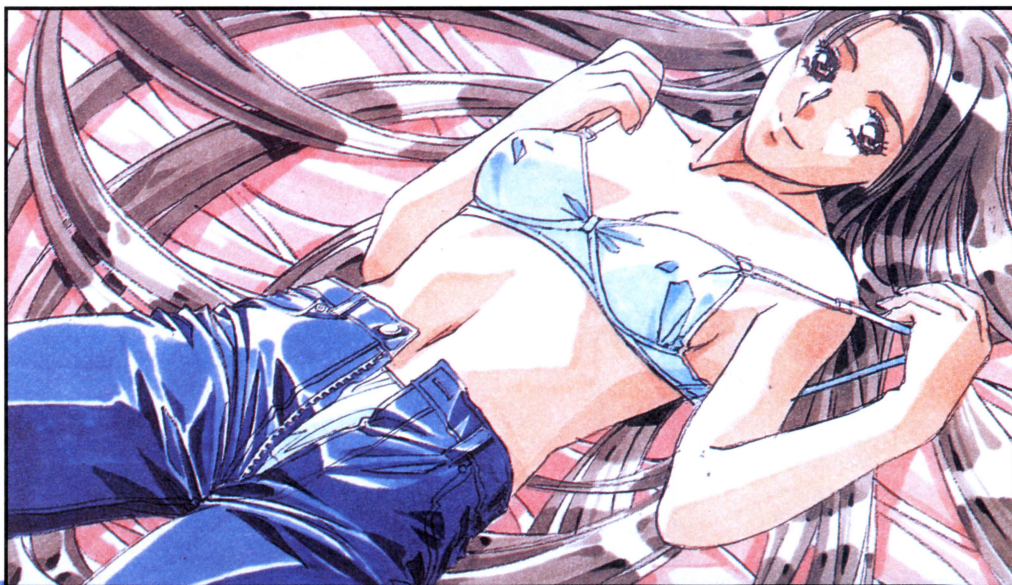
主人公の担任であるよしこ先生とだって、♡な関係になってしまう。ひと昔前に流行ったドラマじゃないけど、教師と生徒の立場を超えて恋愛したって、だれにもジャマする権利はない。恋愛というからにはやっぱりそれなりのことをするわけで…。健全な高校生男子としてのぞましい行為(?)かな。

よしこ先生は特別に2枚のカットを公開。1枚は、よしこ先生の机の下にもぐり込んで、座っている先生の足をのぞきこんでいるところ。パソコン版では不自然に足を組んでいたので、修正されたものだ。もう1枚は、パソコン版ではモロに乳首が描かれていたものの修正版。描写はないけどけっこう過激なのでビックリ。ちなみにこの手は主人公のものだ。

太ものすき間からのぞく紫色のパンティ。やっぱり大人だ

シャツ1枚をはおっただけのよしこ先生。めがねをはずした素顔が新鮮

これはうらやましい！って自分の手なんだよね

正樹夏子

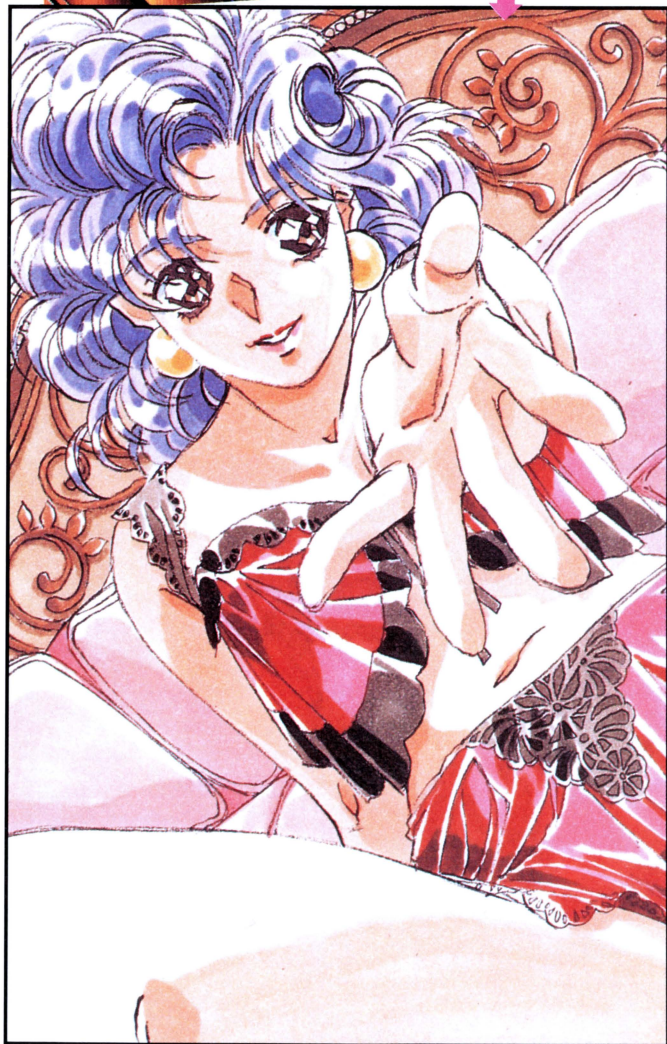
夏子さんは働きながら専門学校に通っている女性。夢はデザイナーというだけあって、とってもオシャレ。ベッドに横たわり優しくほほえむ彼女を見たら、誰がなんと言おうととるべき行動はひとつ。

このカットも胸の露出などを修正したものだ。

長い黒髪がセクシーな夏子さん。きれいなお姉さんは好きだ

ラフなジーンズにシンプルな下着、さらにすっぴん。ちょっともHじゃなくて、健康的な感じさえ受けてしまう。ベッドに広がる髪がまた、なんとも…

成瀬かおり

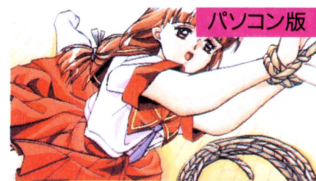
いわゆる風俗店に勤めているせいか、かおりさんは、H関係には奔放な性格。といっても、けっして軽い女ではないようだ。最初は主人公のことを軽くあしらっていたが、徐々に心を開き、悩みを打ち明けてくれたりする。風俗店に勤めていると色眼鏡で見られたりするようで、フツーの女のコみたいな恋愛がしてみたいとか。

このシーンは、パソコン版では全裸だったものが、下着をつけて描き直されている。けっこう挑発的な下着が印象的。

⬆湯上がり美人のかおりさん。主人公の前でも余裕の笑みを見せるところはさすが。バスタオルの下は…？

⬆バスタオルの下にまだ…!? ま、脱がす楽しみが増えたしいいか（⇦大人）

仁科くるみ

くるみちゃんは親友のカノジョだけど、好きになったらそんなのは関係ない。恋愛にルールはないのだ、と都合のいい定義をする。

このカットは、パソコン版では「制服姿のくるみちゃんが縄でしばられている」というものだったが、設定自体変更。場所もラブホテルから主人公の部屋に変わっているようだ。このカットからいかに♡シーンに展開していくのか？

⬆子供にはまだ早い

⬆主人公の部屋のベッドの上でニコリ。どういうことなのか説明してほしい

フィールドMAPをとことん探訪

ナンパの舞台となる2つの町と学校内のMAPを公開。これを見れば、『同級生』の舞台構成がバッチリわかるぞ

先負町 数々のドラマが生まれる住宅街

先負町は主人公が暮らしているごく平凡な町。人が住んでいる家にまじって、喫茶店や病院などありふれた施設がある。日常の行動の大半は、この町を行き来することで費やされるだろう。けっこう広いので最初は迷ってしまうかもしれないが、すぐ慣れるはずだ。

このMAPにはとくに記していないが、登場キャラの家などもある。また、ここに紹介したほかに、ストーリーを進めると入れる場所などもたくさんあるぞ。

学園内へ…

学園へ入るとまず校庭の画面になるが、そこから校舎に入ると校舎内のＭＡＰに切り替わり、教室などを行き来できる。校舎内のＭＡＰはＰ21に掲載。

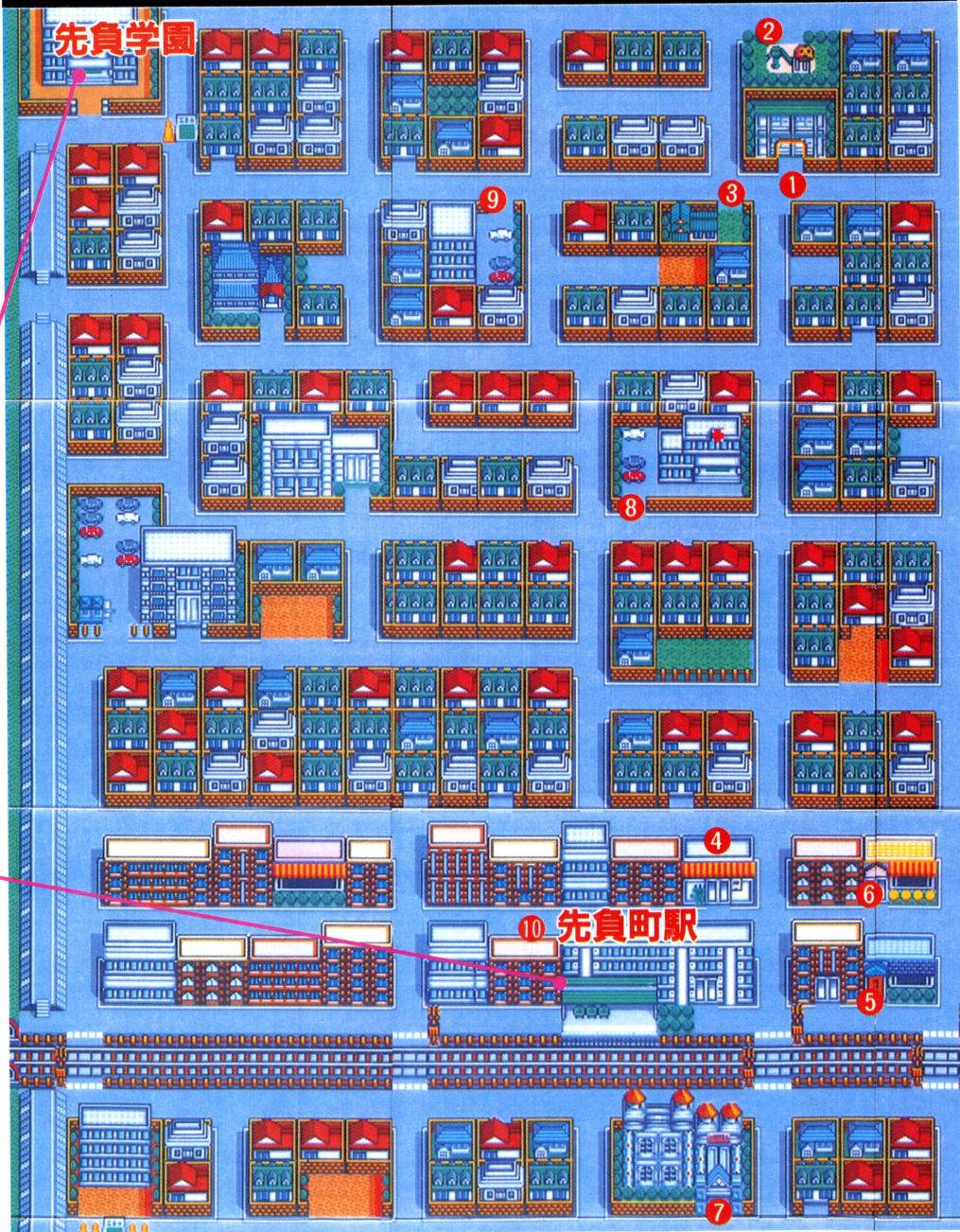
矢吹町へ…

先負町駅では電車に乗って隣町の矢吹町駅に行くことができる。ちなみに運賃は300円ナリ。

⇧時間の概念があるので、背景の様子も４段階に変化していく

先負町MAP

主人公の家は右上のあたり。重要な場所は右側に集中しているようだ
※ＭＡＰ上の○数字とカコミの頭の○数字はそれぞれ対応しています。

先負学園
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩ 先負町駅

①自宅前

主人公がひとりで暮らしているマンションの前。ゲームのセーブなどは部屋に入っておこなう。けっこうしゃれた作りのマンションらしい。

②公園前

名前は先負町公園。主人公の住むマンションのちょうど裏側にある。すべり台やブランコなど、公園として最低限の設備はあるようだ。

③真行寺家前

もの悲しげな女性、真行寺麗子さんの住む家。長期出張の夫の帰りをひたすら待つけなげな女性だ。主人公の家の窓から庭が見える。

④斉藤薬局

斉藤真子＆亜子姉妹のいる薬局。最近は真子が学校にいることが多いため、亜子が看板娘状態。主人公は薬を買わず冷やかしにくるだけ。

⑤OTIMTIM前

同級生のさとみがバイトしている喫茶店。営業時間中は涼みにくることができるので重宝する。軽いデートの合い間に立ち寄ることもある。

⑥花屋前

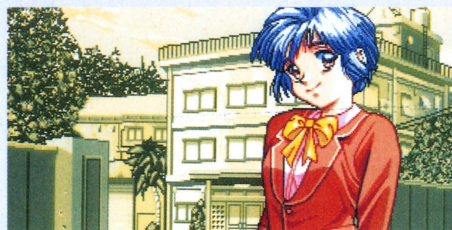
花が大好きという美穂ちゃんがバイトしている。お客さんはもっぱら美穂ちゃん目当てだというウワサもあるが、主人公もそのひとり。花を買うわけでもないのに毎日せっせと顔を出す。

⑦ラブホテル前

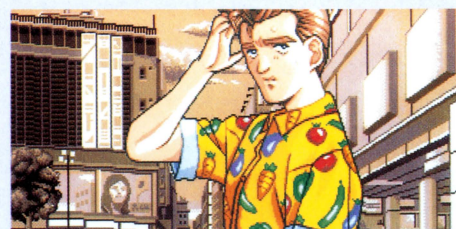
高校生の主人公にはまだ早いと思われる、大人のための施設。ホテルの前で人に会うと一瞬とまどってしまうのは、適切な反応といえる。

⑧病院前

病院嫌いの主人公だが、病気になったときには必ずお世話にならなくてはいけない。建物の前にいるだけで消毒液のにおいが連想される。

⑨藤田製作所前

OLの田町ひろみちゃんが勤めている会社。会社の窓から、主人公が通学する様子が見えるという。ごく一般的な中小企業らしい。

⑩先負町駅

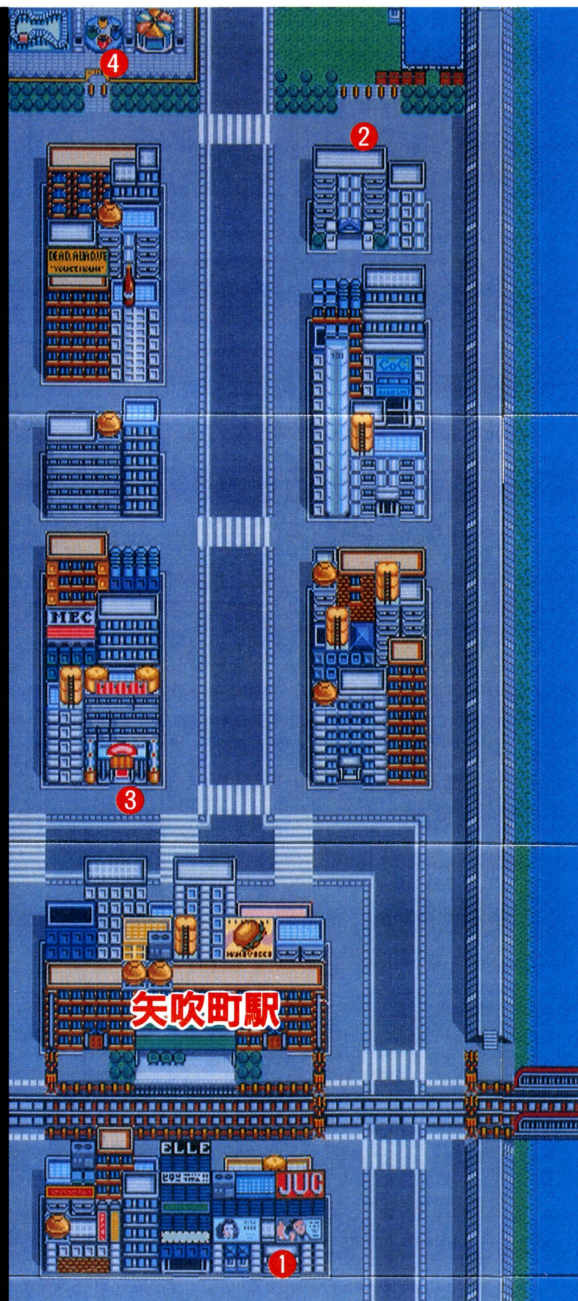
矢吹町への唯一の玄関口。人通りの多い駅前は、知り合いに会うことも多いだろう。また、待ち合わせの場所として使われることもある。

矢吹町 レジャースポット中心の繁華街

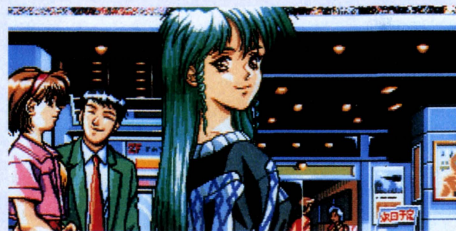
矢吹町は先負町とは一変、デートにぴったりな遊園地や映画館、お店が並ぶ一大レジャータウンとなっている。デートに活用するのはもちろんだが、それ以外でもこまめに通って、女のコをナンパすることが大切。一見行ける場所は少なそうだが、登場キャラの家なども隠されているらしいぞ。

⬆矢吹町駅は昼夜の区別なく人の動きが多い。夜の遊び場もあるからね

矢吹町MAP

先負町よりせまいけど、遊び場はたくさん。なお、ディスコなどパソコン版にはなかったお店などもあるらしい。

※MAP上の○数字とカコミの頭の○数字はそれぞれ対応しています。

①映画館前

カップルでにぎわう映画館前。映画館は時期に応じて異なるジャンルの映画を上映している。デート中の知り合いに会うことも多い。

②公園前

先負町にあった公園とは比べ物にならないくらいデカい公園。ボート遊びのできる広い池まであるのだ。デートのとき、中に入ることになる。

③キャッツ・アイ前

見るからにいかがわしい雰囲気のお店。ぼったくるという評判も立っているが、客引きの話によるととびきりかわいいコがいるという。

④遊園地前

普段は入ることができない場所。入れるのは、あこがれの舞ちゃんと初デートのときのみ。さまざまな乗り物で遊ぶことができるぞ。

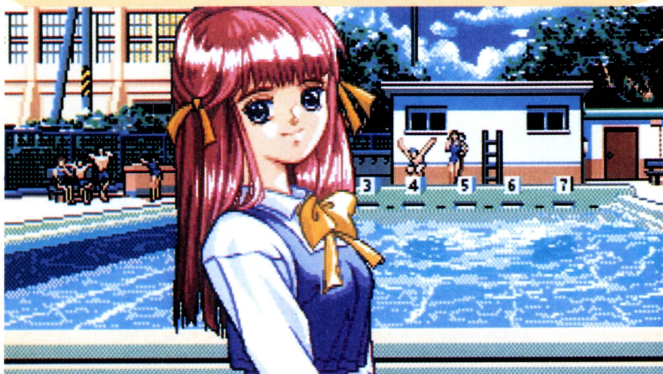
?BAR

情報なしでは入ることができない場所。年上の女性とのデートなどで入るらしい。どこにあるかは不明。一度入ると自由に出入りできる。

先負学園　校舎内はまるでダンジョン

先負学園の校舎内は4階構造になっている。すべての場所に入れるというわけではなく、入れる場所は限られている。ここでは3ヵ所しか位置を明記していないが、このほかにも入れる場所がある。自分で探索して確認してほしい。

学園に入るとまずこの画面になる

プールもあるのだ!!

校庭から直接プールに行ける。水泳部の舞ちゃんの水着姿が拝めるチャンス

学園内MAP

※MAP上の○数字とカコミの頭の○数字は対応しています。

4F　屋上へ

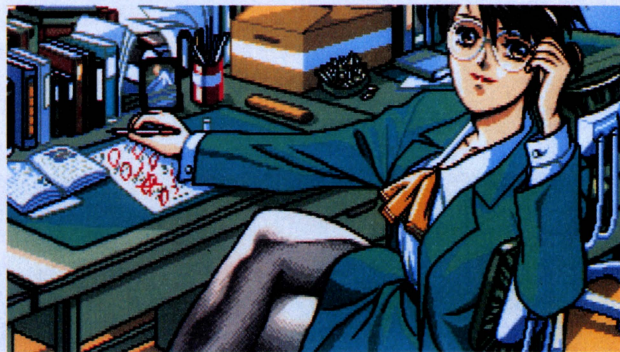
3F

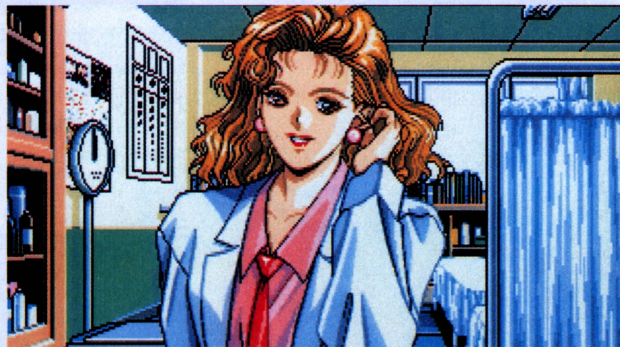
2F

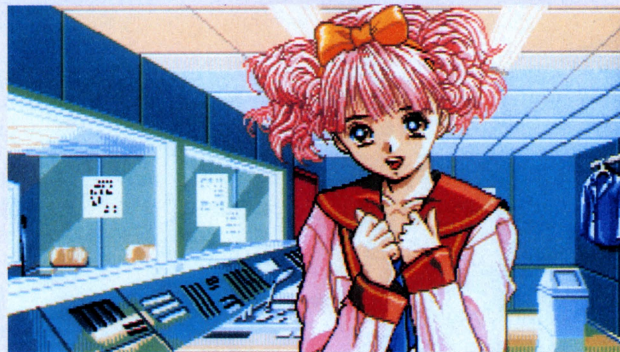
1F

入口

①職員室

職員室はよしこ先生がいるときだけ入れるようになっている。主人公はよしこ先生をからかいにしょっちゅう顔を出す。

②保健室

夏休み中だが、運動部の生徒がケガをしたときのためにと真子先生が出勤している。これで心おきなくケガができるというわけだ（⇦違う）。

③放送室

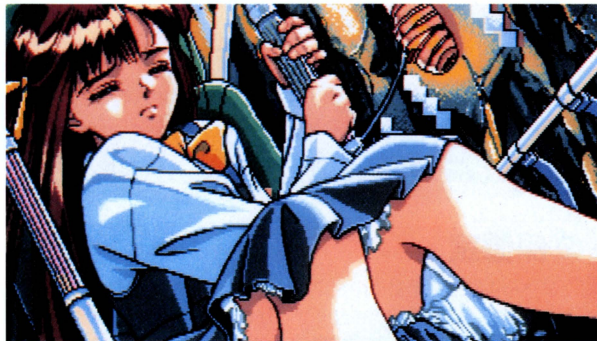
放送部の美穂ちゃんのほか、先生など意外に多くの人に出会える場所。密室なのでむふふなことができる、とひとりほくそえむ主人公だった。

このほかにも行けるぞ!!

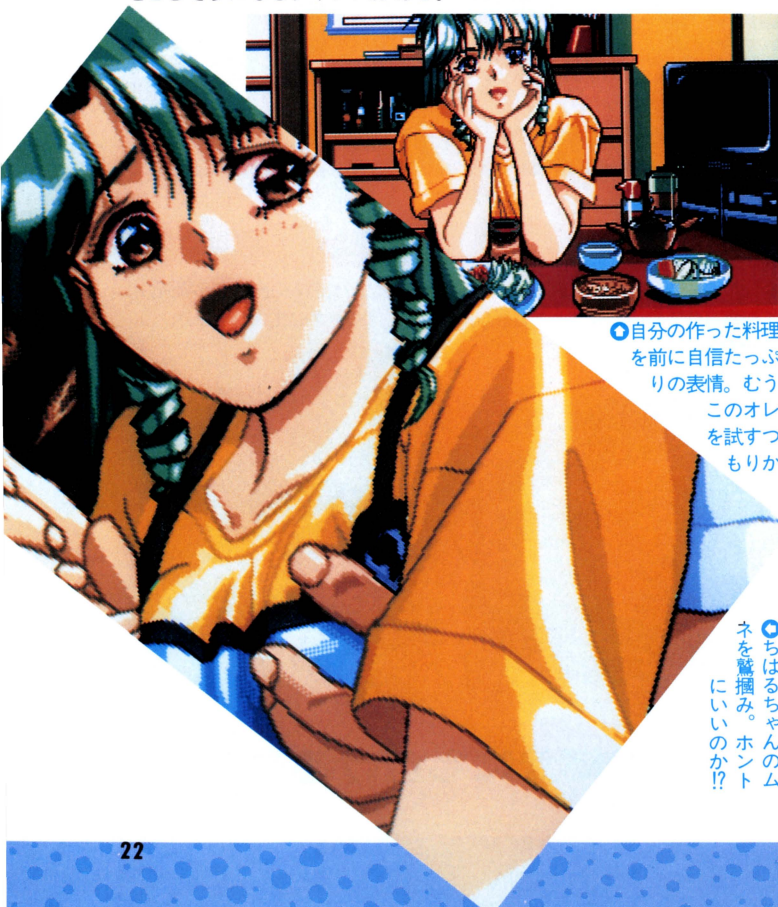
いつ、どこで起きる!? お楽しみイベント

ひととおり舞台を紹介してきたが、『同級生』のだいごみはやはりそこで繰り広げられるイベント。今回新たに入手したビジュアルをメインに、どんなイベントが起きるのか探っていこう。

お約束のおばけ屋敷密着デート　桜木舞

遊園地でのお約束は、絶叫マシーン系のジェットコースターと、カップルが公然とベタベタできるお化け屋敷につきる。とくにお化け屋敷は、度胸のあるところを見せられるし、女のコが抱きついてくるわで一石二鳥だ。当然のように舞ちゃんもしっかりキャッチ♡

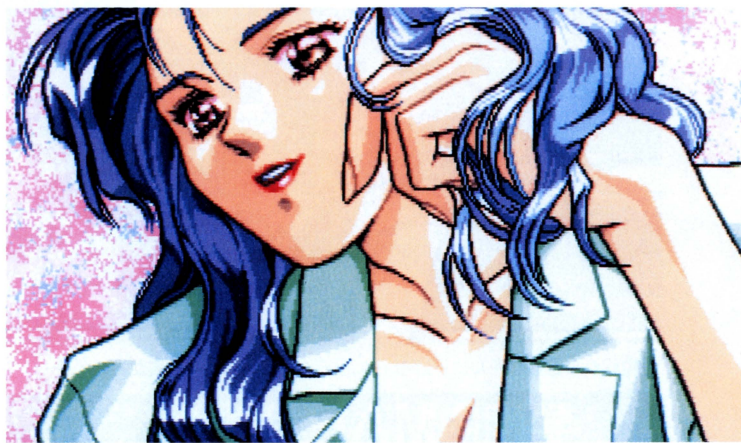
⬆お化け屋敷が怖くて目を閉じている舞ちゃん。それじゃ来た意味がないでしょ

手料理といっしょにいただきます　佐久間ちはる

フリーターの佐久間ちはるちゃんと親しくなると、彼女の手料理をごちそうになるチャンスがある。彼女は見かけによらず家庭的なのだ。洗い物をしている彼女の後ろ姿を見ているうち、つい手が…。

⬆自分の作った料理を前に自信たっぷりの表情。むう、このオレを試すつもりか

⬆ちはるちゃんのムネを鷲摑み。ホントにいいのか!?

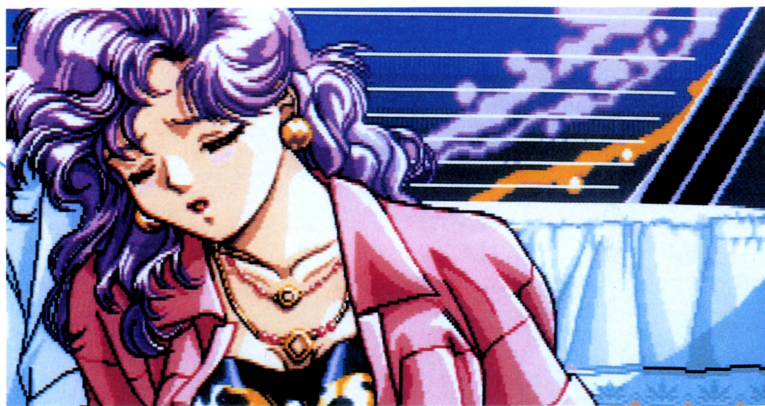
美人看護婦どきどき個人授業　草薙やよい

得体のしれない病気はとにかく不安なもの。とくに、男の子の大事なところが痛いなんてときは一大事だ。恥ずかしいけど病院に行くしかない。そこで美人の看護婦さんに見てもらうのは、運がいいのか悪いのか。とりあえず適切な治療をしてもらわなければ。

⬆診察台でまな板のコイ状態。さぁ、煮るなり焼くなり好きにしろって

⬆聖母の笑みを浮かべる草薙やよいさん。これからいったい何が起こるのか!?

風俗ギャルのお部屋訪問　成瀬かおり

風俗嬢のかおりさんとのデートで、彼女がお酒に弱いことが判明。さらに絡みグセまであるのだから手のほどこしようがない。でも、べろべろになった彼女をほうっておくわけにもいかず、家まで送ることに。タクシーの中でもパンチラにドキドキしっぱなし。家に着いたらさらにうれしい事態に…!?

⬆行きつけのバーで軽く一杯、とココまでは良かったのだが…

⬆帰るころにはもうべろべろ。こうなればこっちのもの…、いや違うな

同級生Q&A

さらにハイレベルな情報を追求する読者のため、ちょっと突っ込んだ内容の情報をQ&A形式で集めた。初心者おことわりだよ。

シナリオ編

Q 主人公の名前は付けられるのか

A　PCエンジン版は自分で名前をつけることはできなくなった。これは、セリフでキャラが主人公の名前を呼ぶときなどに、不自然にならないようにするためだ。固定した名前は卓郎。パソコン版で名前入力時に何も入力しないと設定される名前だ。

パソコン版では「たくろう」だったがＰＣエンジン版は漢字表記に

Q ストーリー展開は変わってくるのか

A　大まかなストーリー展開はパソコン版と同じだが、シナリオが細部に入るほど変わってくる仕組みになっている。もちろんオリジナルキャラに関するエピソードも新たに盛り込まれるため、ボリューム的には大きくなっているといってもいい。シナリオ台本のP数は、現在600Pを突破しなおも増加中。参考までに他のゲームの例を挙げると『ドラゴンナイトIII』は150P、セリフの多い『CALIII』でも300P。いかに膨大な内容かわかるだろう。アフレコも１人約１日、合計で2週間以上かかる計算になるのだ。

パソコン版は後半イベントが集中したがPCエンジン版は均等に起きるように

ビジュアル編

Q 描き下ろし原画の総枚数は

A　PCエンジン版のために描き下ろされる原画の枚数は公式には明かされていない。ただし、♡シーンの数から計算しても、点数にして40点を超えるのではないかとみられる。また、3人いるオリジナルキャラのビジュアルはまったく新規のものだし、ビジュアルの総枚数はパソコン版の約1.5倍くらいになりそうだ。

公開した描き下ろし原画のほかにも、多くのカットが描き下ろされる。これはごく一部に過ぎないのだ

声優編

Q 気になる声優のキャスティングは

A　さまざまな説が飛び交っている声優のキャスティングだが、その内容はまだ明らかにされていない。発表はしばらく先のようだ。ただし特別に「竹井キャラにはダブルキャストはない」という大ヒントをあげよう。つまり『卒業　グラデュエーション』や『誕生　デビュー』のキャラを演じた声優は外れるということだ。

例えば、『誕生』に田中久美役で出演した、かないみかさんの可能性はなくなるわけだ。ちょっと残念

システム編

Q 移動はラクに便利になるのか

A　フィールドMAP上をテクテク移動するのは、慣れてくるとマウスが使えてもけっこうめんどくさい。パソコン版『同級生2』では、この点を解消する簡易移動システムも搭載されている。PCエンジン版ではどうなるのか問い合わせたところ、新システム採用を前向きに検討しているとのこと。ぜひ入れてほしいね。

この画面で行きたい場所を選ぶ

すると自動的にその場所へ移動

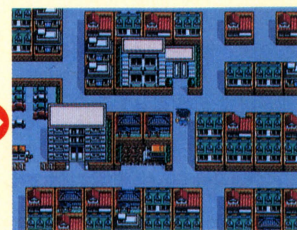
オマケ 今月の修正

毎月おなじみとなった、『同級生』のこだわりグラフィック修正コーナー。今月はキャラではなくMAPを例に取り上げてみた。一目見ただけで建物の細やかな描き込みの違いがわかる。なお、MAPの大部分が修正途中なので、記事中では修正前のものを使用している。

修正前。まるでファミコン

修正後。描きこめばこのとおり

すくすく攻略

ビギナー父娘に贈る攻略ガイド!

PRINCESS MAKER 2 プリンセスメーカー2

PC アーケードカード対応

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:4月28日
予定価格:9800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:6ボタンパッド/マウス対応
メモリベース128対応

開発状況:90%(3月20日現在)

育成シミュレーションの最高峰がついに発売間近。この攻略法を伝授!!

与えられた8年間を自由に使って娘を教育していく

育成シミュレーションの最高峰と言っても決して過言でない『プリンセスメーカー2』。コンシューマ機への初めての移植で、注目を集めたPCエンジン版がついに発売となる。そこで今月はアルバイトや習い事などの気になるデータ満載の育成ガイドを作成した。8年間かけて大事に育てる娘。全ての初心者お父さんがたに、その娘の目標へのよりよい教育のために役に立てて欲しい。

天から授かった娘を8年間育てよう

愛情をもって育てていくのだ

娘の運命を左右する4つの評価値

娘を育てていく上で、パラメータを常に把握するのは当然重要。そのなかでも重要なのが評価値。それぞれ戦士、魔法、社交、家事の4つに分かれており、これの値によってエンディングが変化するからだ。この数値を変化させて、さまざまなエンディングに調整していこう。高ければ高いほどいいエンディングに近づくハズだ。

パラメータは、このように多いが、注意すべきは4つの評価値だ

種類	概要
戦士評価	戦闘能力の数値の累計がメインの評価値。剣術系のイベントをこなすと上昇する。戦士の強さの証
魔法評価	魔力や魔法防御など、魔法関係の数値の累計がメインの評価値。魔法を使うものとしての格のような数値
社交評価	話術と芸術と礼儀作法によって算出される数値。社交界で、いかに華々しく活躍しているかを表している
家事評価	料理や掃除・洗濯、気立ての良さから算出される評価値。良い奥さんになるための能力値といった感じの値

誕生日による変化

ゲーム開始時に、娘に誕生日や血液型などを設定するが、このときに入力した誕生日によって、娘の初期能力が変化する。実は、星座によって能力に特徴が付けられているのだ。全体的には大きな差異ではないが、魔法能力がダントツの天蠍宮など、習い事でしか上昇しない数値が最初から高ければスケジュール的にも経済的にもお得。いろいろ試してみよう。

例えば白羊宮だとこんな能力だが

天蠍宮ではこうなるので差が分かる

膨大なエンディングのバリエーション

8年間の育成ののちに運命の日を迎え、エンディングとなる。エンディングは就職と結婚が分かれており、武器屋に就職して魔法使いと結婚とかいったような感じになる。この後、娘がどの様な働きをしたかが語られる。何回もプレイして、プリンセスや将軍などのエンディングを目指し、良い働きをして、高い評価をもらおう。

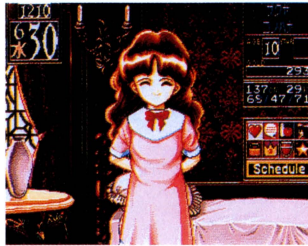
これは、料理屋に就職したエンディング。この後、娘が誰と結婚したのかが判明する

『～1』を継承し、さらに進化したシステムを解説

8年間、娘を教育していくのだが、基本的な育て方は『～1』と同じ。食費やプロポーションなど気にすべき要素が増えたため、やることは増えている。不安になるかも知れないが、今回はサポート役として執事のキューブが、さまざまなアドバイスをしてくれるので心配は無用だ。

ここでは、基本となる各コマンドと、そのコマンドの効果的な使い方を説明していこう。

スケジュールを組む前のコマンド

月初めには、アイコンでコマンドを選択していく基本画面となり、ここでパラメータ類の確認や、武器の装備や娘との会話、お城への訪問などを行っていく。細かい能力値の調整などが可能なのだ。例えば、街に出てアイテムを売買したり、料理屋でスタミナの付く料理を食べて体力を上昇させたりすることができるのだ。

この画面でアイコンを選び、さまざまな行動をとることができる

アイコン	効果
	基本能力値のパラメータを見るコマンド。チェックはこまめにしよう
	娘と会話したり、コミュニケーションをとるコマンド
	娘の食事量を決めるコマンド。ダイエットなどを行うことができる
	プロポーション関連のパラメータをみるコマンド
	街に出るコマンド。買い物などさまざまな行動をとれる
	お城に面会に行くコマンド。多くの人々から、会いたい人を選択する
	アイテムの使用や、武器・防具の装備、服を着替えるコマンド
	セーブやロードなどのシステム関連のコマンド

効率よくスケジュールを組んでいく

毎月、1月を10日ごとに3期間に分けてスケジュールを設定していく。10月だけは、収穫祭があるためにスケジュールは組めない。

ここの注意点は、ストレスとモラルに注意して設定していくこと。ストレスは高くなりすぎるとアルバイトなどの行動の成否に多大な影響を与える。またモラルは低くなり過ぎると、不良化してしまい一部の行動しか取れないということを招いてしまうためだ。

アルバイト

アルバイトは、基本中の基本。効率のよいアルバイトを組んでいこう。アルバイトには、成功させるためにある程度の能力が必要なモノがあるものもある。ストレスは低いのに失敗を繰り返すなどといった兆候が見えたら教育するか様子を見るなどして対処しよう。

アルバイトはこのゲームの基本。働かざる娘は食うべからずなのだ

習い事

アルバイトとは逆に、お金を取られてしまうスケジュール。アルバイトの収入に対して、授業料はなかなか高額なので、なんらかの目的を持たずに教育するのはオススメできない。対エンディングの能力値調整ならば、のこり2年でできるといった見切りを付けよう。

習い事は、能力値を大きく伸ばせるが、消費するお金が大きい

休み・バカンス

娘にお休みをあげたり、一緒にバカンスに出かけたりするスケジュール。バカンスは行き先を選択でき、四季折々で疲労の回復以外に、様々な効果が期待できる。自由行動は、娘にお小遣いを渡して街で遊ばせる。モラルが低いと悪い友達と付き合うこともある。

休みとバカンスでは、バカンスの方が娘の姿も見れてオトクかな

武者修行

娘を武者修行に送りだすスケジュール。武闘派を目指さない娘には縁のないコマンドに見える。しかし、経験値が無くなり、敵を無理に倒さなくていいこのゲームでの意義は、評価の増加とさまざまなイベント。早くクリアすればそれだけ評価が上昇するぞ。

武者修行は、RPGのようになる。さまざまなイベントを解きあかせ

さまざまに変化する娘の状態に注意

娘はパラメータの状況により、さまざまな状態に変化する。特にストレスの蓄積による発病や、モラルの減少による不良化など。この2つは致命的な状態なので、すぐ状態回復を行おう。定期的に休みを与えて、ストレス0のニッコリ状態を持続したいものだ。

病気のときに無理をすると悪化して寝こんでしまうのだ

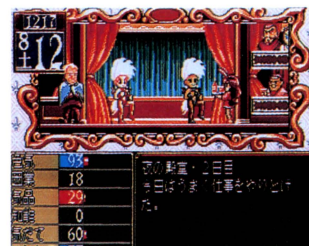
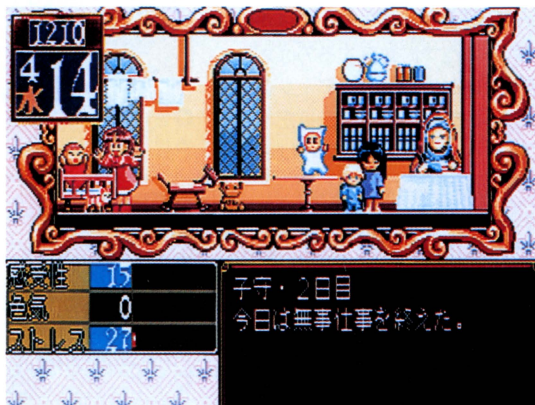
これがストレスの無いニッコリ状態。これを持続したいが、血液型によっては一生見られないことも

これは不良化してしまった状態。不良化すると、バイトはサボルは、悪いことをして捕まるはと嫌なことが起こるぞ

お金も貰えて、能力値も上がる一石二鳥のアルバイト

このゲームでのアルバイトは、スケジュールの半分を費やすといっても過言ではない。アルバイトの給料は日給で計算され、失敗した日は、天引きされてしまう。そのアルバイトに必要な能力が足りない場合は、失敗しまくる。しかし、能力値の変動は成否に関係なく行われるので、センスが必要なモノ以外は、そのうち確実にこなせるようになってくるぞ。

もっともスケジュールに組み込むことが多いアルバイトのコマンド。ただ儲けのいいアルバイトを重ねるのもいいが、自分の考えた目標に向けてプラスとなるアルバイトを選択するのが理想だ。例えば、社交評価を上げたいというのに、気品や魅力の下がるアルバイトを選んで行わせるのはナンセンス。逆にその能力の上がるアルバイトを選んでこなしていれば、その評価も伸びていくので、お金も貰えて能力も上がってまさに一石二鳥。下の全アルバイトリストを参考にしてみて欲しい。

⬆アルバイトはもちょもちょとアニメーションして可愛いぞ。いろいろ見てみたいけど、アルバイトには年齢制限のあるものが多く、全部出来るようになるのは16歳になってから

⬆失敗してしまうと給料はもらえない。でも能力値はちゃんと伸びるぞ

⬆踊り子を目指すなら、夜の殿堂などと方向性にあった選択をしよう

リストの見かた		アルバイト風景
給料		
増加する能力値	減少する能力値	コメント

農場		
給料	10G→12G→15G→18G→21G	
増加する能力値	減少する能力値	
体力…1 筋力…1 ストレス…3	気品…1	農場のお手伝いをするアルバイト。体力と筋力が共に上昇するので、気品が下がるのは目をつぶって、戦士系を目指す時の体力作りには最適だ

家の手伝い		
給料	なし	
増加する能力値	減少する能力値	
料理…0〜1 掃除洗濯…0〜1 気だて…0〜1 ストレス…1	感受性…2	執事のキューブの下で、炊事洗濯など家の手伝いをする。給料が出ないので厳密にはアルバイトではない。感受性を落としたいときに行おう

教会		
給料	1G→2G→3G→4G→5G	
増加する能力値	減少する能力値	
モラル…1 ストレス…1	因業…2	教会での雑用をするアルバイト。非常に薄給なので、モラルを上昇させたいときや、不良を更生させる以外には用なしといった感じ

子守		
給料	4G→5G→6G→7G→9G	
増加する能力値	減少する能力値	
感受性…0〜1 ストレス…3	色気…1	託児所の子守のバイト。泣いている赤ちゃんをあやしたりする。母性豊かな女のコにしたいならば、スケジュールに組み込むべき

料理屋		
給料	8G→10G→12G→14G→17G	
増加する能力値	減少する能力値	
料理…0〜1 ストレス…2	戦闘技術…0〜1	料理屋でのアルバイト。料理のウデはバリバリ上がるが、戦闘技術が下がってしまう。お料理コンテストで優勝したいならこれ

宿屋		
給料	8G→10G→12G→14G→17G	
増加する能力値	減少する能力値	
掃除洗濯…0〜1 ストレス…2	戦闘技術…0〜1	宿屋で掃除や洗濯などを行うアルバイト。戦闘技術が下がってしまうのが致命的なので、戦士系の娘にしたいときは決して行ってはいけない

木こり		
給料	12G→15G→18G→21G→25G	
増加する能力値	減少する能力値	
筋力…2 ストレス…4	気品…2	11歳から可能な木こりのアルバイト。筋力は大きく上がるが、気品が大きく下がる。木こりを目指したい人以外は特にする必要はないかも

おすすめアルバイトガイド

ここでは、実際にプレイしてみて効率の良かったアルバイトを3つ紹介していこう。

●農場

武闘派を目指して、体力をつけるのに最適なアルバイト。何といっても最初の年から出来るのが魅力。体力と筋力が上がり、気品が下がるが気品なら習い事で簡単に上昇させることができる。給料は安い方だが、回数でカバーだ。

●髪結い

感受性が上昇するので、芸術系を目指す娘に。芸術のセンスこそ、ある程度必要だが、芸術系を目指す娘なら難なくクリアできる。かなり高額になる給料も魅力だ。

●料理屋

対お料理コンテストへの布石の意味もある。1年みっちり修行すれば料理技術が最高に。あとは感受性を上げればコンテストの優勝はいただき。賞金の3000ゴールドを考えれば給料は安くてもOKだ。

↑料理屋のアルバイトは、お料理コンテスト優勝への最短距離といえる

↑髪結いは芸術の一種。センスを磨くためにも芸術系ならこれを選べ

こなせば昇給うれしいな

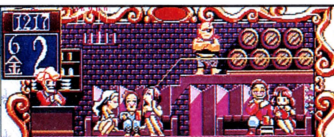
目標にそったアルバイトをしたいけど、給料が安くて考えものということがあるが、実は大丈夫。アルバイトは、回数をこなすことによって、ドンドンと昇給してくれるのだ。昇給は最高で4回、最初の額が安くても、頑張れば少しは昇給していくのだ。無理なバイトをして、能力値を下げてしまうよりはひとつのバイトを頑張ろう。

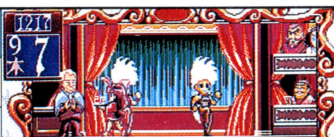
↑最初は日給も低いので、やる気も失せそうな私

↑教会以外は、頑張ればどんなバイトでも十分稼げるようになるぞ

↑日給が上がれば話は別。バルボンさんの後ろに後光が見えるわ

髪結い

給料	20G→24G→29G→35G→42G	
増加する能力値	減少する能力値	
感受性…1 ストレス…3	筋力…1	11歳からの現在での美容師見習い。給料が、ストレスの数値から見て妥当以上なのでオススメ。芸術系に進むなら平時はこのアルバイトで決まりだ

左官

給料	18G→22G→26G→32G→38G	
増加する能力値	減少する能力値	
体力…2 ストレス…3	色気…1	12歳からの壁を塗ったりする左官屋のアルバイト。体力を急いで延ばしたいときにはこれをやろう。戦士系の娘の平時のアルバイトはこれにしよう

狩人

給料	8G→10G→12G→14G→17G	
増加する能力値	減少する能力値	
体力…1 因業…0〜1 戦闘技術…0〜1 ストレス…3	気品…1	12歳からの狩人のアルバイト。戦闘技術をお金を貰って上げられるのが利点。しかし因業も確実に溜まっていくので溜まりすぎないように注意しよう

墓守

給料	8G→10G→12G→14G→17G	
増加する能力値	減少する能力値	
感受性…1 抗魔力…0〜1 ストレス…5	色気…1	13歳からのお墓を見回る墓守のアルバイト。ストレスの溜まり方は大きいのだが、利点は魔法防御の抗魔力が上昇する。魔法評価を上げたいならコレ

酒場

給料	12G→15G→18G→21G→25G	
増加する能力値	減少する能力値	
話術…0〜1 料理…0〜1 ストレス…5	知能…2	14歳からの酒場でのアルバイト。このアルバイトでしか上昇しない話術の数値を上げる事ができる唯一のコマンド。社交界を目指すなら絶対に数をこなせ

家庭教師

給料	20G→24G→29G→35G→42G	
増加する能力値	減少する能力値	
モラル…1 ストレス…7	色気…1	14歳からの貴族の子息に勉強を教えるアルバイト。知能の数値がかなり高くないと失敗を繰り返す。給料はかなり高いがストレスの溜まり方も大きい

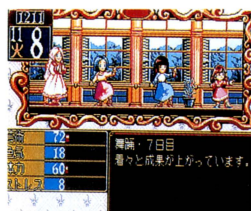
ヤミ酒場

給料	45G→54G→65G→78G→94G	
増加する能力値	減少する能力値	
色気…2 因業…2 ストレス…12	モラル…3 気だて…0〜1	ちょっとばかりでなく怪しい酒場でのアルバイト。色気も上がるが因業も溜まる。最高の給料は魅力だが、まともな職に就きたいならやめたほうがいい

夜の殿堂

給料	35G→42G→51G→62G→73G	
増加する能力値	減少する能力値	
色気…3 因業…1 ストレス…8	知能…1 気品…2 気だて…0〜1	ヤミ酒場よりは、まだ健全なお店でのアルバイト。色気の上昇は最高だが、下がる能力値が多すぎるのが気になる。バニー姿は可愛いのだが

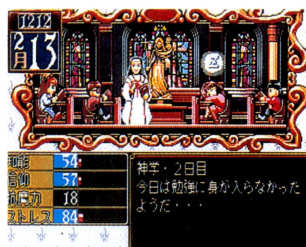
明確な目標を持って、効率よく習い事をこなす

短期間で効率よく能力を高めるために行う習い事。この習い事には年齢制限はなく、最初から全ての講座を利用することができる。しかし序盤では授業料が収入に対してトントンぐらいなので、ちょっと苦しく、多用はできない。

最初は初級からスタートし、回数をこなすと中級から上級、マスタークラスへとステップアップする。効果も上がるけど、授業料が高くなってしまうぞ。

教育を施して、素敵なレディに仕立てよう

学ぶ娘もかわいいかな

ムダな教育はさけよう

習い事は、失敗すると能力値は上昇しない。そのためストレスが溜まっていて、金を払ったのに居眠りなどをしてしまっては、全くのムダになってしまうのだ。そうならないように、習い事のときはストレスがほとんどない状態でスケジュールに組み込もう。

もったいないので失敗を防ごう

高いだけで、効果のない教育はやらない

オール習い事リスト

習い事の数は全部で10。これも数を重ねて講義を受けていくと、ドンドンとランクアップして、効果が大きくなっていくぞ。表組内の数値は、勉強が成功したときの能力値の変動を表す。青いマスの数値はその能力値が増加するもの、赤いマスは反対にその数値が減少することをそれぞれ表している。能力値を上昇させる効率の良いものを自ら確かめてみてほしい。

習い事名	習い事風景
コメント	

初級					
中級					
上級					
マスター					

魔法

魔法に関する技術を学ぶ。魔法を究めたいなら

	料金	魔力	魔法技術	——	——
初級	60	0〜2	1	——	——
中級	70	0〜3	1〜2	——	——
上級	80	0〜4	1〜3	——	——
マスター	90	0〜5	2〜4	——	——

自然科学

自然の仕組みを学ぶ。知能を上げるのには最適

	料金	知能	信仰	抗魔力	——
初級	30	1〜4	——	——	——
中級	40	2〜6	0〜1	0〜1	——
上級	50	3〜8	0〜2	0〜1	——
マスター	60	4〜12	1〜3	0〜1	——

軍学

過去の戦術や戦略を学び、知識で戦闘技術を覚える

	料金	知能	戦闘技術	感受性	——
初級	50	1〜2	0〜1	0〜1	——
中級	70	2〜3	0〜1	0〜1	——
上級	90	3〜4	0〜1	0〜1	——
マスター	110	4〜5	0〜1	0〜1	——

礼法

古今の礼儀作法を学ぶことで、気品を身につける

	料金	気品	礼儀作法	——	——
初級	40	1	1	——	——
中級	50	1〜2	1〜2	——	——
上級	60	1〜3	1〜3	——	——
マスター	70	1〜4	1〜4	——	——

詩文

詩文を読んだり、作ったりして感受性を育てる

	料金	知能	気品	感受性	芸術
初級	40	0〜1	0〜1	1	0〜1
中級	60	0〜2	0〜1	1〜2	0〜1
上級	80	0〜3	0〜1	1〜4	0〜1
マスター	100	0〜4	0〜1	2〜5	0〜1

剣術

剣での闘い方を学ぶ。武闘派を目指す娘ならコレ

	料金	攻撃力	戦闘技術	——	——
初級	40	1	0〜1	——	——
中級	70	1〜2	0〜1	——	——
上級	130	1〜3	0〜1	——	——
マスター	190	1〜4	0〜1	——	——

絵画

絵画を学ぶ。王国芸術祭に参加するために学ぼう

	料金	芸術	感受性	——	——
初級	40	1	0〜1	——	——
中級	50	1〜2	0〜1	——	——
上級	60	1〜3	0〜1	——	——
マスター	80	2〜4	0〜1	——	——

神学

神の教えなどを学ぶ。信仰を大きく伸ばしたいなら

	料金	知能	信仰	抗魔力	——
初級	40	1	1〜2	0〜1	——
中級	60	1	1〜3	0〜1	——
上級	80	1〜2	1〜4	0〜1	——
マスター	100	1〜3	2〜5	0〜1	——

格闘術

武術を学び、体から鍛え上げる。防御を鍛えたいなら

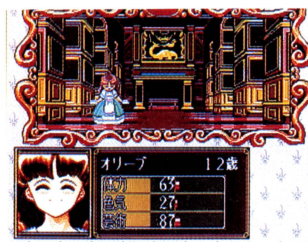
	料金	戦闘技術	防御力	——	——
初級	30	1	——	——	——
中級	40	1	0〜1	——	——
上級	50	1〜2	0〜1	——	——
マスター	60	1〜3	0〜1	——	——

舞踊

舞踊を学び、色気とともに芸術を身に付ける

	料金	芸術	色気	体力	——
初級	50	0〜1	0〜1	1	——
中級	70	1	0〜1	1	——
上級	90	1〜2	0〜2	1	——
マスター	110	2〜3	1〜2	1	——

倒せライバル! 秋の収穫祭・必勝攻略ガイド

毎年10月、その年の天の恵みに感謝して行われる収穫祭。さまざまなイベントが行われるのだが、娘の実力を試す所である以上に、高い評価を得られることに加え、多額の優勝賞金を手にするための舞台なのだ。これを貰うのと、貰わないのとでは、教育資金への影響は大きい。できるだけ早い時期に優勝するための秘伝を伝授。

秋の収穫祭は、娘の能力の具合をみるいい機会なのだ

感受性が決め手のお料理コンテスト

勝つために必要な能力値が、料理と感受性だけという分かりやすいお料理コンテスト。料理のウデだけならば通常の最大値の100 までは、1年間ぐらい料理屋のバルボンさんの下でアルバイトすれば上がる。あとはいかに感受性を上げるかだが、アルバイトでの疲れを回復する手段を全て感受性の上がるバカンスで行っていけばいいのだ。バカンスの行き先の片方は、必ず感受性が上昇するのだ。これを遵守すれば、遅くとも2年目には優勝が狙える実力を持てるぞ。

マルシア

料理に長けたライバル。1年1年着実に力をつけてくる

料理コンテストは、もっとも優勝し易いので序盤の資金稼ぎにしよう

自信作を携えて王国芸術祭に参加

必要な能力は、芸術と感受性の王国芸術祭。まず絵画の習い事で、作品を描くことが必要なのだが、実は絵を描くと先生が点数を付けてくれる。この点数が90点以上なら入賞は確実だ。芸術も最高値は基本的に100 なので、あとはいかに感受性を高めるかが問題。しかし習い事を多用しなければならないだけにお金が苦しく、早く優勝するためには、効率のよい資金運用を心掛けることが必要だ。

パトレイシア

芸術関連のライバル。ダンスコンテストでは相当な強敵

まず絵画の習い事で、絵を描いておくことが必要なのだ

このように1月の間展示され、その後審査されることになる

王国芸術祭の優勝賞金は最多の4000ゴールド

体力・色気で勝負のダンスコンテスト

ダンスコンテストは序盤でもっともツライ。審査基準は体力と芸術と魅力の3つなのだが、体力と芸術は、習い事である程度上がるのだが魅力がなかなか上がらないのだ。がんばって修行しても、他のキャラの総合力になかなか及ばないのだ。そこで12歳までは絵画を勉強するのがオススメ。芸術祭で優勝すれば、ダンスのレッスンへの資金を用意でき、あるアイテムの効果で一気に優勝へ近づくぞ。これが必勝の秘けつだ。

華麗に舞うライバルのパトレイシア。序盤では、まず勝ち目は無い

ここでの最大のライバルは実は肥満

武闘会を勝利で飾れ

武闘会は、武闘派を目指す娘の登竜門。しかし強敵やライバルが多く、一朝一夕では優勝できない。しかし、やりようによっては意外に簡単に優勝してしまうことが可能なのだ。ここでは剣術でいく方法と、魔法で行く方法の2種類を説明していこう。

剣術で行くなら…

剣の道だけにまず剣術を習いたくなるが、実は格闘術を習っていくのが正解。バイトは農場で体力とお金を稼ぎ、格闘術で戦闘技術と防御力を上げていくのだ。剣術よりも授業料が安く、多く修行が積めるはずだ。防御力が30〜40に上がれば、こっちのモノ。運さえ良ければ12歳で優勝するのも可能。

カサンドラ

美しくも強力な剣士。結構強いがまず決勝まで残らない

鍛錬を積むならば、断然に格闘術の方が安くて数倍におトクだ

意外とラクな魔法

魔法の威力は、剣の修行と比較すると上昇率は魔法威力の方が上。ネックは授業料が高いことだけ。しかし、優勝しやすいという最大の魅力は見逃せない。何故かというと、武闘会の参加者で魔法のスペシャリストはほとんどいないのが一つ。あと超優勝候補のマッスル・ハルバルは、体力と防御力がべらぼうに高く、剣の道では負けることもしばしばだが、魔法防御はないに等しいのだ。一応格闘術も習って防御力を上げれば、優勝の確率は高い。武者修行の東部マップのあるイベントも有効に使えば、11歳での優勝も十分に可能だ。

ウエンディ

魔法少女のライバル。でもはっきり言って彼女は弱い

彼を探すのだ!!

東部森林地帯のどこかにいるエルフの青年。彼の願いを聞いてあげよう

マッスルさんも魔法なら余裕で倒せるぞ

アイテムや装備で娘のパラメータをサポート

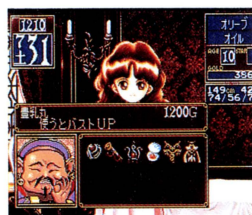
雑貨屋で購入するものや、武者修行先で手にいれたりと入手経路も様々だが、それ以上に多彩な効果を持つアイテム。娘を育てて行く上で、さまざまな形でお世話になることになるだろう。

この『〜2』では、アイテムによって起こるイベントがある。効果が不明なものを手にしたら旅に出てみよう。なにかが起こるかも。

先立つモノが必要なのだが

雑貨屋で売っているアイテムの多くはパラメータに変動を与えるものが多いが、値段と釣り合っているかどうか、疑問が残るものが多い。例えば感受性を12上げるために400ゴールドの詩集を買うより、バカンスに2回行った方が効果が高い。変動した数値も恒久的でないのがネック。値段対効率を考えてアイテムを購入しよう。

アイテム購入も慎重に行って、お金を節約

旅の行商人のアイテムは高価だが、貴重なのだ

持つべきモノは人脈度かな

アイテムや武器などは、いいもの程、高すぎてなかなか手が出ない。しかし、お城の偉いかたたちと仲良くしていると、いきなり値引きしてくれたりするのだ。実は人脈度の高さによって起こり、高いほど安く買えるのだ。一生懸命お城の人と仲良くなろう。

うへーっ、こんな高額なアイテムは買えないよ

というわけで、足しげく城に通って人脈を広げよう

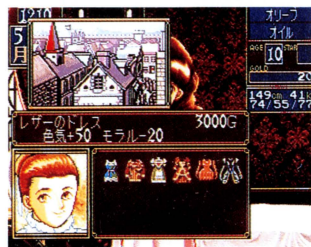
えっ、こんなに安くしてくれるの？　これもあの方のおかげかも

オールアイテムリスト

『プリンセスメーカー2』に登場する全アイテムを網羅したリスト。価格の所に横線の入っているモノは基本的にお店では販売していないものだ。

アイテム名	価格	解説
悪魔のペンダント	—	おどろおどろしい彫刻がほどこされた、まがまがしい印象のペンダント
いにしえのミルク	500	飲用することで、体重が1kg軽くなるという幻のミルク
王家の竪琴	—	王家に伝わっているという、歴史と伝統にあふれた竪琴
お人形	120	疲れた身体を癒してくれるカワイイお人形。感受性が5増加し、ストレスが40減少する
快癒丸	30	武者修行の戦闘中に使用すると、HPが回復する。娘の武者修行のお供に
貴婦人のリング	—	ダンスパーティーの優勝者に贈られるリング。つけただけで、高貴になったかに見える。
銀色の毛皮	—	なんのものかわからない銀色の毛皮。コートにしたらかっこいいかも
ケーキ	80	とっても甘くて美味しいケーキ。食べるとストレスが50減少するが、1kgふとる
氷のかけら	—	なぜか溶けないナゾの氷。冷たくて気持ちいいらしい
極楽鳥の卵	—	極楽鳥という非常に稀少な鳥の、非常に貴重な卵。すごくおいしいというウワサ
詩集	400	娘を感受性豊かにしたいならコレ。感受性を12増加させる
漆黒のうろこ	—	おおきな魚のモノらしいウロコ。非常に固くて頑丈
至福のパン粉	—	これを使うと、すごくおいしいパンが焼けるという話まである幻のパン粉
書物	120	読むと知識豊かになれるという書物。知能を8増加させる
精霊の指輪	—	不思議な輝きを放っているきれいな指輪。宝石の材質が不明なのだ
ティーカップ	500	気品にあふれた質のいいティーカップ。気品を10増加させる
ドラゴンの牙	—	だれかが倒したドラゴンの牙。これでヤリを作ったりはしない
投げほうろく	100	敵に投げつけると炸裂してダメージを与える。攻撃力の低い娘のお供に
人魚の涙	—	人魚のこぼした涙が固まったといわれる美しい宝石
猫の眼石	—	猫の眼のように細く光が入っていることからそう呼ばれる宝石
ビーナスの首飾り	—	ビーナスの名のとおり、非常に美しくすばらしい首飾り
豊乳丸	1200	服用することで、バストが2cm大きくなるという不思議な薬。ぺったんこの娘に
無敵の指輪	—	魔法使いが身につけたとき、その効果がわかるナゾの指輪
名匠の絵筆	—	使いやすくて描きやすいという、名匠の手による絵筆
誘惑の香水	—	これを振りまいておけば、どんな男も振り返らずにはいられないという香水
ユニコーンの角笛	—	伝説の聖獣ユニコーンの角を削って作られたという角笛
妖精の蜜	—	持ち主に妖しい雰囲気をかもしだすというナゾの液体

おめかししたい、おしゃまな娘に

仕立屋で作ってもらったりする服。明確に必要なモノは、夏服と冬服の2着。これは猛暑と寒波という気象変化のイベントの際に、体力の低下を防ぐために必要になるもの。値段も安いので、最初のうちに買っておくのがいいだろう。あとのドレス関係は、ダンスコンテストに参加するならば必要になってくる。お金に余裕があれば、着たきりスズメの娘に、ドレスを買ってあげてもいいかもね。旅の行商人も服を売ってるぞ。

ドレスは太っているときに買っても着られない。サイズ合わせてよ

シルクのドレスを着せてあげたところ。いつもの普段着とは一転して、娘が高貴に見えてしまう

レザーのドレスを着せたところ。苦しげな胸元に、娘の色気はグーンと高く上昇するのだ

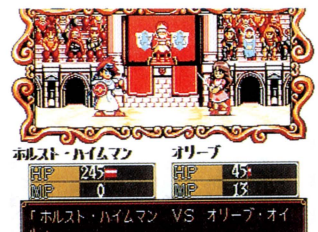
オール服リスト

服には年齢制限で、買えても着られないのがあるので注意しよう。

アイテム名	価格	解説
悪魔のドレス	—	真っ黒で、コウモリのような印象をうけるまがまがしいドレス
傾国のローブ	—	国がかたむくほどにいろっぽい服。その露出度の高さで、男どもはメロメロだ
シルクのドレス	2000	正統派のドレス。非常に高価ではあるが、気品が40も増加する
トゲトゲの服	2800	いたるところにとがった所があり危険。感受性が40増加し、モラルが30減少する
夏物の服	70	風通しが良く過ごしやすい服。これを着ていれば、猛暑でもへっちゃらだ
普段着	10	最初から着ている服。他の服を買っても、なぜか売ることができない
冬物の服	120	非常に温かい冬服。寒波が着ても、これを着ていれば体調に変化はない
木綿のドレス	500	子供のときから着れる唯一のドレス。気品を15増加させる
龍のレオタード	—	ピッタリとしていて、ボディラインを強調するレオタード
レザーのドレス	3000	革でできているドレス。これを着ると色気が50増加し、モラルが20減少する

武闘派な娘さんのために

武闘派の娘を守る武器や防具。性能のいい物はべらぼうに高いので、買ってやるのが大変。しかし武闘会で優勝するための先行投資だと思えば、サイフの口も緩くなるというもの。しかしといって、イケナイ仕事につかせてまで買うのはちょっと問題。ある程度の能力しかない弱い武器・防具でも、娘の能力値次第でどうとでもなるのだ。あとで下がった能力を上げなおす手間を考えたら、地道に能力値を高めて行く方がリスクも少なく、娘のためにもなるのだ。

武器屋ではカサンドラがバイト中

ちゃんとプチキャラも装備が変化

オール装備リスト

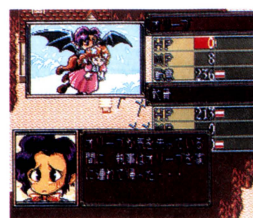
『プリンセスメーカー2』に登場する全装備のリスト。武者修行や、武闘会に参加する戦う娘にはなるべくいい装備を着せてあげたい。まずは防御力から上げていくのがオススメの方法だ。

アイテム名	価格	解説
ヴァルキリアの剣	—	戦いを司る精霊のヴァルキリアが振るう剣。精霊の加護を受けている
恩賜の剣	—	武闘会の優勝商品。実際の戦闘には向かない飾りの儀礼用の剣だ
革の鎧	98	一番安い鎧。防御力は8と非常に弱く、着ないよりはましな程度
鎖帷子	498	鎖を編み込んで作ったヨロイ。防御力が14だが、少し重いため戦闘技術が3下がる
棍棒	15	固い木を削りだして作ったこん棒。攻撃力は3なので、素手よりはマシな程度だ
シルクの鎧	4480	防御力が2しかないが、色気が50上がる。ファッションのために着る鎧だ
鉄の短剣	130	攻撃力が9上がる。安くていちばんお手頃な武器。最初のうちはこれで十分
鉄の長剣	250	スタンダードな武器。攻撃力は12上がるが、少し扱いにくくて戦闘技術が2下がる
鉄の鎧	980	頑健な鉄でできた鎧。防御力は18といいのだが、重すぎるため戦闘技術が15下がってしまう
東方片刃剣	2000	はるか東方から運ばれてきた片刃の剣。切れ味は素晴らしく攻撃力は20。戦闘技術も10上がる
銅の剣	40	銅で作られた剣。こん棒よりはマシな程度で、攻撃力は6
武神の剣	—	刃が刀身から3本伸びたごつい剣。こんな武器を振るえるのは神のほかにはいない
ミスリル剣	1200	魔法の金属ミスリルで作られた剣。攻撃力は20。長大な剣だが軽いので、扱いやすい
ミスリルの鎧	2980	魔法の金属ミスリルで作られた鎧。防御力は22。魔法を防ぐ性質があり、抗魔力が15上がる
両手鉄剣	500	両手で振るう重くて長大な剣。攻撃力は18。両手が塞がっているためか防御が4下がる

ルートを定めて、4つのコースを踏破しよう

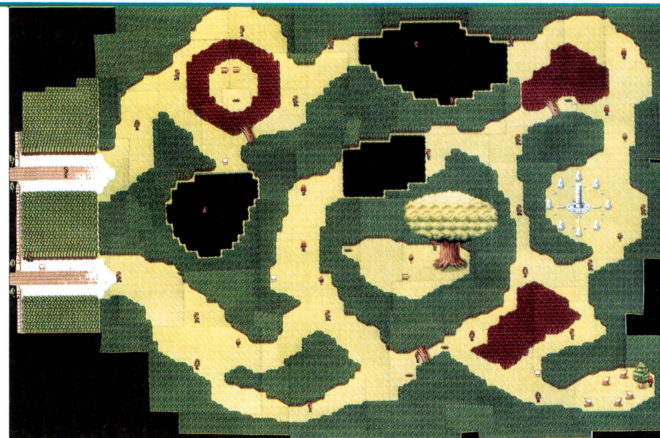
武者修行は、4つのコースに分かれており、それぞれ特徴的なマップになっている。難易度は東部森林地帯が一番ラクで、南部水郷地帯、北部氷山地帯と難しくなっていき、一番ツライのは西部砂漠地帯となっている。

前作の武者修行では、1回ごとに宝箱の中身が復活していたが、今回は一度取れば、以降はもう手に入らない。宝箱は、結構寄り道しないと取れない場所にあるので2度目以降は寄り道せずに、最短ルートで進んで評価値を稼ごう。

十分に修行をつまないと危険だぞ

道中で倒れると、執事に家に連れ戻される

東部森林地帯

王国の東部に広がる森林地帯を旅するマップ。モンスターも弱くて、ある程度の修行を積んだ娘ならばホイホイとクリアすることができるだろう。唯一、注意したいのは沼の中にある落とし穴。ヘタにはまるとトンでもないところに運ばれることも。一度クリアしたら穴の位置を覚えて、注意しよう。

森林地帯にあるナゾの遺跡。日時計のようにも見える

POINT

宝箱
- お金（220G）
- お金（250G）
- いにしえのミルク

モンスター
- アミーバ
- ドラゴンモドキ
- レッチコンドル
- バットマン
- 山猫
- ゾルゲルマンティス
- マンイーター

ポイント解説

もっとも簡単なマップだけに、おちている宝箱の中身も、非常にささやかなモノしか入っていない。無理にまで取りに来るモノはないといった感じだ。モンスターでも同様にのきなみ弱い。注意すべきはドラゴンモドキと、バットマンぐらいだろう。そんな当たりさわりのないマップだが、評価を上げるだけならばこのマップが一番周りやすくていいはずだ。最短距離を進んで日にちを稼ごう。

東の地方では一番強いバットマン

巨大なカマキリ・ゾルゲルマンティス

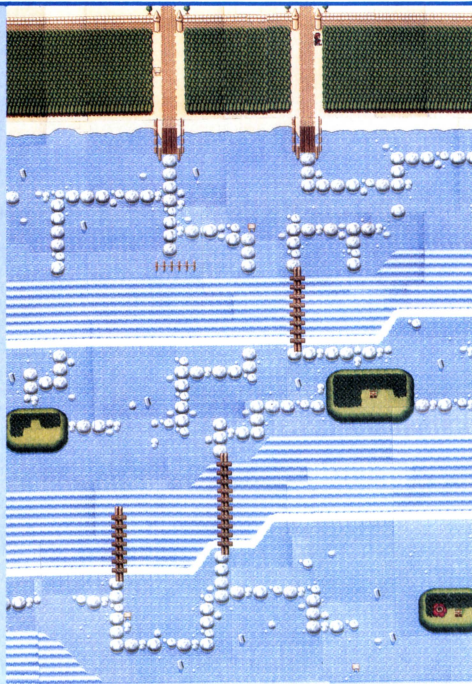
南部水郷地帯

王国の南部に広がる水辺を旅するマップ。ここの最大の特徴は、落ちることはできて、登れない滝があること。まあ、武者修行中に後ろに戻る必要はあまりないので、心配はいらない。ここのモンスターは水辺だけに魚系が多い、が別に強い敵はほとんどいない。倒すといいアイテムをくれる敵がいるので、頑張って多く倒そう。

滝から落ちれば先に進める。でもなんかかわいそうな気が…

POINT

宝箱
- お金（300G）
- 妖精の蜜
- 漆黒のウロコ

モンスター
- ひとさらい
- トロル
- フェチフィッシュ
- フィッシュマン
- ドラゴンモドキ
- スネイキー
- アミーバ

ポイント解説

この南部水郷地帯の宝箱に入っているモノのなかには、防御力をあげてくれるものがあり、これを手にしておくとそれ以後の冒険がとてもラクになるはずだ。このアイテムは、ここに生息しているモンスターからも入手することができる。しかも複数所持することで、さらに防御力がアップする。かなり高価なミスリルの鎧をガンバッて買うよりも、こっちのほうが早く、お金も手に入るため効率がいいはずだ。

スネーキーは、南部では強敵の部類にはいる

フェチフィッシュには、会話が通じない

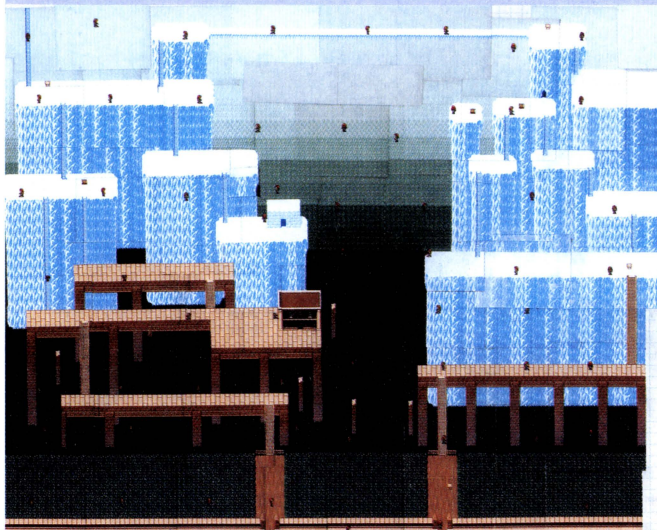
北部氷山地帯

北部にそびえる雪山を踏破するマップ。ここには、ナゾの建物があったり、どこに通じているか知らない高い階段がある。その上にはあの方がいるんだけど、本当に強い。しかし、十二分に修行を積めば、勝ち目はあるぞ。武闘派を目指す娘ならば、最強を求めてこのマップを訪れることが多くなるはず。ちなみに、他の敵もなかなか強いので注意しよう。銀色オオカミは要注意だ。弱い娘なら簡単にやられてしまうぞ。勝てるならば西部にいっても大丈夫だ。

足を滑らせると、まっさかさまに落ちてしまうのだ

POINT

宝箱
- お金（400G）
- 氷のかけら
- 東方片手剣

モンスター
- アミーバ
- 人さらい
- アイスボール
- スノーオーク
- オオカミ
- 銀色オオカミ

ポイント解説

宝箱では、なんといっても東方片手剣を手にいれるのが重要。武器としての強さからして、娘の幼年期には絶対に欲しい一品だ。武闘派はめざさなくても、売っても1500Gという高金額はリスクを背負ってでも危険をおかす価値が有るというもの。何回かミスしてでも無理矢理最初のうちに取ってしまおう。購入してからでは、泣くに泣けないぞ。ちなみにこの剣を取るためには、一度高い所から落ちること。怪しげな場所があったら思い切って飛び下りてみよう。

モンスターでは、銀色オオカミが難敵。出会ったなら無理には戦わず、隠れるか逃げるのが得策だ。

ひとさらいは北部にも登場するぞ

かわいいスノーボール。見かけ通り弱い

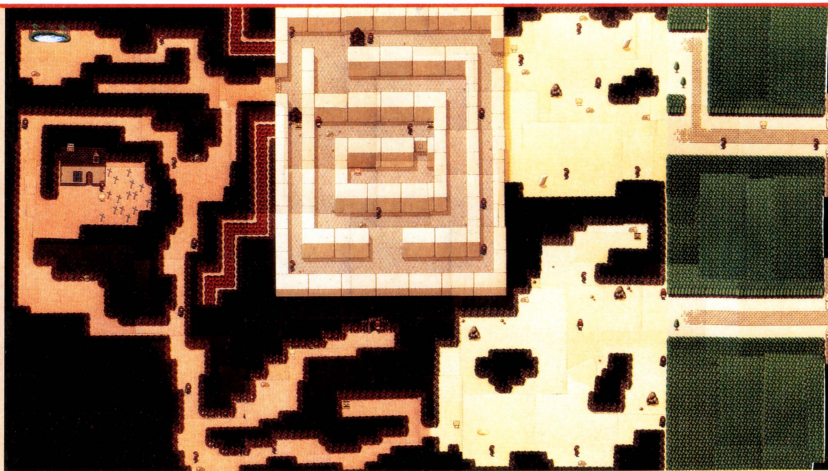
西部砂漠地帯

王国の西部に広がる砂漠、そして古い遺跡を通り抜け、魔界に通じているという洞くつを抜けていく武者修行の４つのコース中でもっとも難解なマップだ。登場する敵は、ほとんど強敵。しかし、ラクに倒せるようになれば、アイテムとお金が手に入る絶好の稼ぎ場所へと変わるのだ。ここにも、怪しげな場所がたくさんあるので、何回も足を運んでみよう。持っているアイテムによってイベントが起こったりするので、いろいろと試してみよう。時間帯によって、左右されることもあるぞ。

洞くつのなかにある美しい泉。西部砂漠地帯のオアシスだ

POINT

宝箱
- お金（800G）
- お金（600G）
- お金（350G）
- ドラゴンの牙

モンスター
- ガバリン
- サンドレイダース
- 骸骨
- オオサオリ
- ヘルパイエ
- ジャイアントクロウ
- ドラゴン
- ドラゴンモドキ
- 悪魔

ポイント解説

宝物に関しては、北部マップと違い、無理にまで取りにくるほどのモノはない。ここでガンバりたいのは、かなり強いモンスターたちをガンガンと倒すことだ。何故かというと、かなりお金をもっているモンスターが多く、これを倒すことによってかなりの額のお金を稼ぐことができるのだ。稼いでいくスピードは、敵の出方にもよるが、夜の殿堂などで働くよりは稼ぐことができる。しかもたまるのは因業だけなので、教会で洗い流せばいいという利点もある。もちろん、最大の前提条件として余裕で敵に勝つことができることが必要だが、北部で銀色オオカミを倒せるならば問題はないはず。なお、ここの遺跡内で登場するドラゴンはかなりHPが高い。しかも、ある程度ダメージを与えると逃げてしまうことが多いので、こいつは、基本的に相手をせず、骸骨などを相手にしているほうが効率は数段に良いはずだ。

最強のモンスター・ドラゴンが登場するぞ

ヘルパイエは、攻撃をかなりの確率で回避する

続報 銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス

ついにサンプルロムを入手!! エリカ7が登場するまでのストーリーが明らかに

PC スーパーCD-ROM²

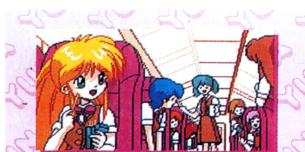
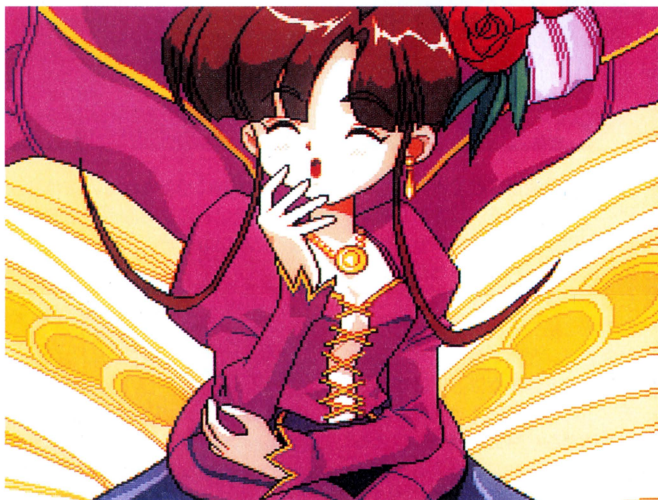
メーカー名：ハドソン
発売予定日：6月30日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80%(3月16日現在)

ついに編集部は、『ユナ2』のサンプルロムを入手。音声は入っていなかったものの、エンディングまで入っている、だいぶ完成されたものだった。今月は、システムと、1章の序盤のストーリーを紹介。エリカ7とユナが初めて出会うところまでのストーリーを追っていく。

まずは『ユナ2』のシステムをチェック

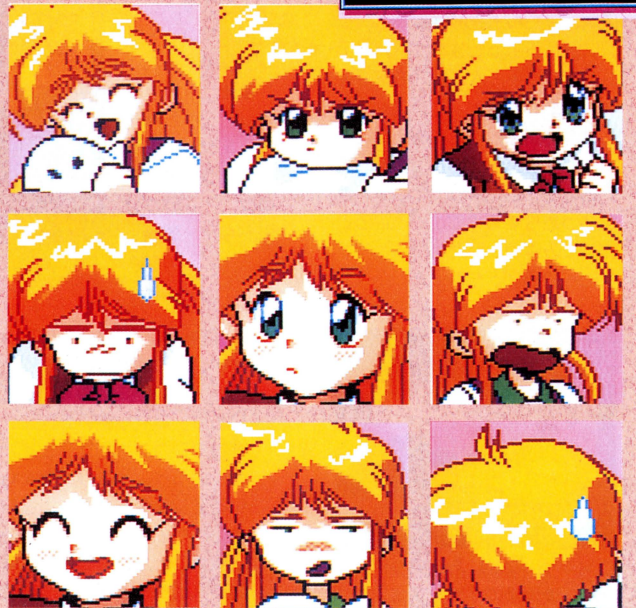
ストーリーを紹介する前に、まずはデジコミである『ユナ2』のシステムを紹介していく。システムといっても、複雑なものは一切ない。ボタンを押すだけで進む、いたって簡単なものだ。難しい選択肢もないので、サクサクとゲームが進み、純粋にストーリーを楽しむことができるぞ。

特徴は、カードバトルで展開される戦闘シーンやミニゲームなどが盛り込まれていることだ。

⬆選択するようなコマンドはほとんどない。あっても2～3種類くらいなのだ

⬆キャラクタの登場シーンは、基本画面の2倍の大きさで展開する場合もある

顔ウインドウのパターンが豊富に

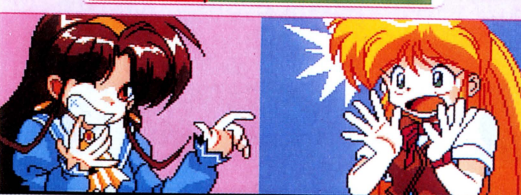
プレイして、最初に気づいたことは、顔ウインドウのパターンが豊富であること。少しプレイしただけでも、これだけの表情を見ることができたぞ。もちろん、これらを繰り返し使用しているのではなく、先に進めば、ちゃんと新しい表情パターンが見られるのだ。

⬇基本画面の横にある顔ウインドウ画面。このパターンは非常に豊富

こんなにたくさんの表情が

カードバトルで展開する戦闘

このゲームは、ストーリー上の戦闘がカードバトルで展開されるようになっている。システムは、4枚ある手持ちのカードの中から、攻撃や防御、回復といったカードを選び、敵と戦っていくもの。ルールは単純だが、見て楽しめるような配慮がなれている。

このほかにも、口論や脱衣、仲間といった特殊なカードがあるぞ。

戦闘パターンが豊富

もちろん、ここで紹介している戦闘パターンの画面は、カワイイリアクションでちゃんと動いてくれるぞ

お友達も登場

仲間カードとは、ユナのお友だちがカードバトルに参戦してくれるというもの。基本的に、ユナのパートナーであるユーリィが登場する。また、現在ユナの周りにいるお友だちが、イベント的にバトルに参加する場合もあるぞ。

ゲームの序盤では舞が登場

バトルスーツを破壊

カードバトル最大の魅力（？）は、脱衣カードにより、相手のバトルスーツを破壊すること。バトルスーツを着ていない前半は、私服がビリビリに破れる、といったグラフィックを拝見することができる。効果は、相手の動きを1ターン封じること。このカードを手に入れたら、スグに使うべし。

こんなウレシイカードがあるなんて…。ハドソンさんに感謝しなくちゃね

こんな楽しい要素も

『ユナ2』は、デジコミ以外にも、3種類のミニゲームが用意されている。ミニゲームは、ストーリー上のできごとをゲームにしたもの。失敗するとゲームオーバーとなってしまうこともあるぞ。

また、前作にあった3Dダンジョンももちろん盛り込まれている。

前作にもあった3Dダンジョン。今回は、どんなシチュエーションで展開されるのか

うまくやらないとゲームオーバーになってしまうぞ

1章の序盤で登場する"宿敵エリカ7"

デジコミの命というべき、シナリオ。このシナリオを担当したのが、今ノリにノッてるシナリオライターあかほりさとるさん。『ユナ2』の世界観を、独特のギャグセンスで演出しているぞ。

今回紹介するシナリオは、1章のほんのさわりだけ。ストーリーをいっぱい明かしちゃうと、プレイする楽しみが減っちゃうからね。

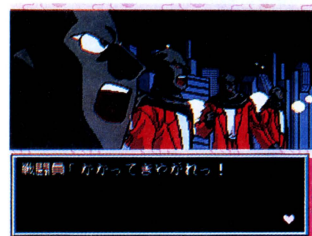
序盤からイベントが盛りだくさん。思わずニヤリとする内容だぞ

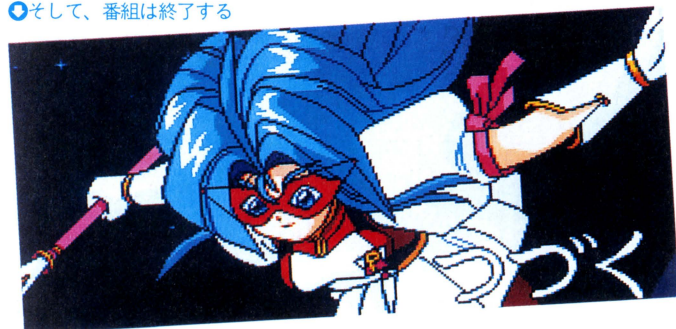
本編はポリリーナのドラマからスタート

1章は、リアの出演する子供番組「お嬢様仮面ポリリーナ」からスタート。さっそうと現れるポリリーナの勇姿がテレビのブラウン管の中に映し出されている。どうやらユナは、この番組を毎週楽しみにしているらしいのだ。

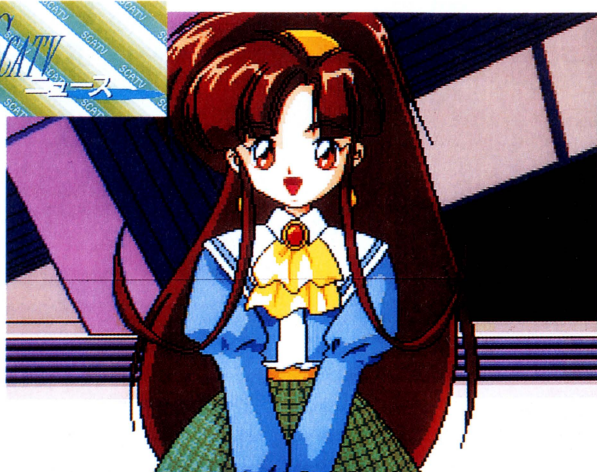
しかし、16歳の少女が子供番組を見ているなんて…。これじゃ彼氏もできないワケだ。

リアの演じるポリリーナ。しかし、ポリリーナの正体がリアだとは分からないユナって超ニブチンだね

この手の衣装に弱いキミ。犯罪だけは犯さないでくれよ

ポリリーナの登場におどろく戦闘員たち。お約束のパターンだね

そして、番組は終了する

香坂エリカがテレビに出演!?

次に映し出されたのは、白丘台ケーブルテレビという番組。ポリリーナのカッコよさに浸っているユナの目に、香坂エリカの姿が写るのである。なぜ、エリカがテレビに出ているかというと、ユナの学校の前に、エリカの建てた豪華な学校が誕生したから。レポーターにインタビューを受ける、エリカの自慢話が始まるのであった。

白丘台ケーブルテレビに出演するエリカ。けっこう清純そうな雰囲気だが…

興奮のあまり、アナウンサーからマイクを奪い取ろうとするエリカ

けっきょくのところ、自分のこと、学校のことを自慢したかったらしい

エリカとのやな想い出

テレビに出演しているエリカを見たあと、ユナの回想シーンが始まる。内容は、エリカとの間にあったさまざまな出来事。ユナに取ってはやな思い出みたい。また、回想シーンでは、なぜ、エリカがユナにちょっかいを出してくるのかも分かるぞ。

ミニコンサート

文化祭でミニコンサートを開いたユナ。しかし、そこに香坂エリカが登場。ユナに挑戦を仕掛けてくるのだ。このミニコンサートが、ユナとエリカの初めての対面になる。結果は、エリカのざん敗。ガレキの山に埋もれてしまう、エリカであった。

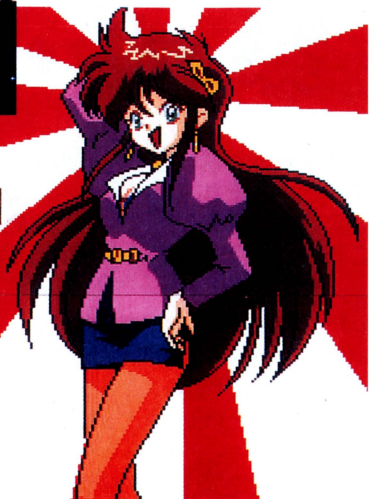
エリカとの出来事を思い出すユナ

突如、後ろから声が…

六本木の舞が再び登場

場所は変わって、今度は宇宙船の中。月に古代遺跡が発見されたということで、ユナたちの学校は一路、遺跡見学に向かっていた。

そこでのイベントは、なんと前作で暗黒お嬢様13人衆の１人、六本木の舞が登場すること。舞は、ユナの学校に教育実習生としてやってきたのだった。前作同様、舞の自慢話攻撃がユナを襲うぞ。

⬅⬇月に向かう宇宙船の中で、六本木の舞に出会う。登場シーンは派手だぞ

⬆舞が自分のクラスの担任になることを知らされ、ユナ、ぼう然…

⬆六本木の舞って、ユナのイジワルを言うのが生きがいみたいだね

⬆ユナに挑戦を叩きつけるエリカ。お嬢様ってコワイ

⬆しかし、結果はこのように。合掌

イタズラ

それ以来、巨大な五寸釘が靴に刺さっていたり、カバンのなかにワニが入っていたりと、エリカのイヤガラセは身の回りのものに…。前作の敵をお友だちにしたユナ。エリカをお友だちにすることはできるかな。

⬆みんなはこんなイタズラはやめようね。でもかわいいワニさんだね

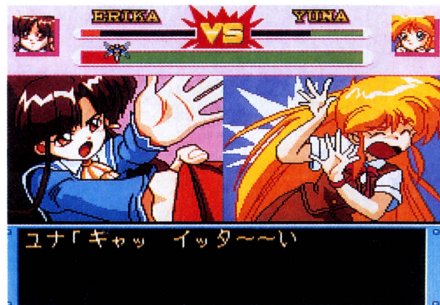
古代遺跡でエリカ7と対面

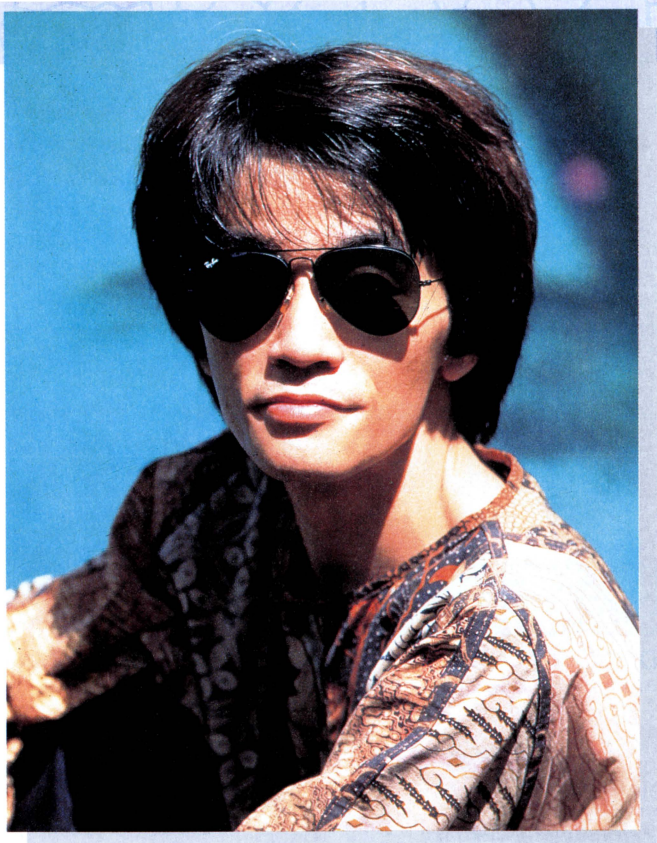
古代遺跡に到着したユナたち。そこで待ち受けていたものは、楽しい見学ではなく、宿敵香坂エリカとの出会いだった。そして、エリカ率いる親衛隊エリカ7との対面を果たすことになる。

ここでは、エリカとユナの対面がカードバトルに発展。このバトルに勝つと、遺跡が爆発する事件が起こるのだ。地面の割れ目に落ちてしまったユナの運命は／　ユーリィはいつ登場するのか!?

⬆月で香坂エリカが登場。しかし、エリカの後ろにいるのは!!

⬆エリカ７の自己紹介画面。早くもバトルの予感が…

⬆➡エリカにバカにされているユナを見て大激怒する舞。さあ、ユナＶＳエリカのカードバトルの始まりだ

⬆➡カードバトルに勝利すると、地響きとともに、月の遺跡に異変が起こる。そして、地面が割れて…

⬆地面の割れ目に落っこちていくユナ。ユナは…。そしてエリカたちは…。それは次号で明らかに!!

明貴美加

interview

製・作・秘・話

『銀河お嬢様伝説ユナ2』のキャラデザインを担当した明貴美加さんに直撃インタビュー。製作にも関わっているという明貴さんから、『ユナ2』が生まれるまでのエピソードを聞くことができたぞ。いろんな秘密が明らかになるかもね。

3回目のプロットで『2』の設定が決定

――『2』ではたくさんの新キャラが登場しますが、企画があがった段階で、登場することは決定していたんですか?

明貴　全然決まってなかったです。とにかく『2』を作ってほしいというお話だけで、大まかな設定は、3回目のプロットのときに決定したものなんです。

――最初のプロットは、どんな内容のものだったんですか?

明貴　1回目のプロットは、本当にただの続編といった感じで、13人衆が全然登場しなかったんですよ。出てきてリアぐらい。でも、その時から、ポリリーナという設定はあって…。まあ、ポリリーナという名前ではなかったんですが、普通の続編ということでボツになってしまいました。

――2回目の内容は?

明貴　内容はあまり覚えていないんですが、ちょっと切り口が違っていたんですよ。"ユナがいい子か悪い子か"という内容のもので…。それじゃどうしよう、と考えていたとき、うちの広井が「あかほりさんに相談したらどうだ」、ということで、お会いした結果、あかほりさんに『2』のシナリオをお願いすることになったんですよ。それから、湯沢にあるマンションで、3日間カンヅメになって、『2』の設定を練り込みました。

――じゃ、『2』の設定は、ほとんどあかほりさんが。

明貴　いえ、基本的なプロットは全部こちらで作りました。その内容をもっと面白く、もっと膨らませたのがあかほりさんです。やっぱり「うまいな～」と、関心してしまいますよ。

――『2』の設定はどんな感じ決まっていったんですか?

明貴　そうですね。うちの人間で、ゲームのほうの監督をやっている浦上というものがいるんですが、彼とボクを含めた3人で、『2』の設定を考えました。1週間ぐらいかなあ、ずーとあ～だこうだと話し合いながら…。まず、最初の取っかかりが必要だということで、何でもいいから考えてくれ、と言われ、「う～ん、何か巨大なものが襲ってくる」、というのはどうだろう? これがキッカケでしたね。だから、最初のプリンセス号は、宇宙戦艦ヤマトの白色彗星みたいなデザインだったんですよ。"そういうのが地球に来る"、こんな感じで設定が決まっていきました。

新パートナーユーリィはリアの代わりとして登場

――『2』では、ユナのパートナーが、エルナーからユーリィに代わりますよね。

明貴　ユーリィという新キャラを作った理由は、『2』では前作のマトリクスたちをあまり登場させないためです。それは、前作が光と闇の戦いだったのに対し、今度はまったく別の勢力がユナの前にたちはだかるじゃないですか。ということは、エルナーと、3人のマトリクスたちは、今度のユナの戦いに干渉できないんですよ。そこで、この4人をまとめたキャラを設定して、それでいっしょにさせようと考えたわけです。プレイしてもらえば分かると思うんですが、ストーリー的には外伝的な内容になっていると思いますね。

――実際サンプルロムでプレイしてみたんですが、あかほりさんの色がよくでていますよね。

明貴　ただ、実際に上げてもらったシナリオがかなりのボリュームで、製作期間のことを考えると、とてもじゃないけど終わらないような内容だったんですよ。あかほりさんには申し訳ないと思っているんですが、約$\frac{1}{3}$ぐらいカットしてしまいました。

――話しを戻しまして、ユーリィがごはん好きという設定は…

明貴　ユーリィというキャラクタが生まれた時点で、最初から決まっていましたね。それは、特徴的にバカバカしいのがあったら絶対ウケる、と思ったからです。ユーリィだけは、本当にウケを狙ったキャラなんですよ。逆にユナは、絶対にユーザーにこびない、一般ウケしないキャラを狙ったんですが…。で、ユーリィの特徴を決めるとき、やたらとメシを食うのはどうだろう。ということで、とにかくイヤミなくらいメシを食べさせました。時間の経過もユーリィのメシの回数でやろうと…。これはボクが考えたアイデアだったんですが、これをあかほりさんが、さらにおかしく書いてくれました。

――それ以外で明貴さんのアイ

'64年4月17日生まれ。AB型。パソコンゲーム『ブラスティー』のメカニックデザインで商業作品デビュー。以来、主な作品としてアニメ「機動戦士ガンダムZZ」、劇場版「ファイブスター物語」などのメカニックデザインを手掛ける。'94年には初の画集「超音速のMS少女」を発表している。

デアが活かされたものは。

明貴　六本木の舞がユナの学校の先生として現れる、という設定かな。当初から、13人衆全員は、ボリュームの問題で出せないだろうと考えていたんですよ。それでも前作の人気キャラを出した方がユーザーが喜ぶじゃないですか。じゃ、誰を出そうかを考えたとき、なんかの雑誌でやっていたユナのキャラ人気投票を見て、人気の高かった詩織と舞と、リューディアを『2』にも登場させたんです。まあ、そういった感じで、舞をどうやって登場させよう、と考えたとき、敵で出すわけにはいかない。そこで、ユナの学校に教員としてくるのはどうだろうか。そんな感じで、舞は意表をついた登場のさせ方を意識しました。

エリカ7のデザインが一番苦労しました

——『2』では、ユナのライバルとして、香坂エリカという新キャラが登場しますが、作った理由みたいなものはあるんですか。

明貴　プロットを作っていく段階で、前作のリアみたいなキャラが必要じゃないかと考えたわけですよ。『2』ではリアがお友だちとして登場しますから…。そこで、生まれたのが香坂エリカとエリカ7なんです。シナリオで大まかな設定を付けてもらったんで、性格付けはラクだったんですけど、デザインの方がとっても大変でしたね。今回は光と闇は関係ないし、わりと前作でバリエーションを出し尽くしたというのがありまして…。今回どういう路線で進めようか、と考えたときに浮かんだのが、クラブ活動シリーズなんですよ。今回の敵は部活動でいこう。まあ、それはそれであとで問題にぶちあたるんですけど…。

——といいますと?

明貴　野球とかは、バットとかグローブがあるからいいんですが、サッカーとかってボールしかないんですよ。で、それをどうやってプロテクターにするんだろう。という面でかなり苦労しましたね。

今度発売されるOVAは事実上『3』になる!?

——ちょっと気が早いんですが、『3』の予定はありますか?

明貴　とりあえずPCエンジンではないと思います。

——FXではどうでしょうか?

明貴　ないことはないです。オーダー的には、FXでやってほしい、といった話はあるんですけど…。現実問題として、また今回みたいな形で作ると、また発売するのが2年ぐらい先になっちゃうじゃないですか。そういった意味もあって、今のところFXでやるとか、ほかの次世代機でやるとか、そういった話は特にありませんね。ただ、今度発売されるOVAが位置的に『3』なんですが…。

——上巻と下巻に分けて発売されるアレですね。

明貴　ボクの中では『3』というより比率的に2.5ぐらいなんですよ、まあ、今度は光と闇の戦いになるので、『3』ではないかと思います。シナリオは、ものすごく意表をついたもので、あかほりさんとボクで練りに練りまくりましたね。ボク自身、長期シリーズをやってみたいという考えはあるんですが、この企画が立ち上がった段階で、最初から上下巻という構成だったので、今までの続編という形になりました。

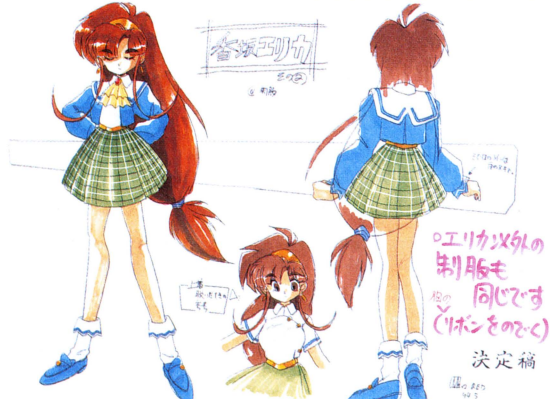
『2』での見どころはユナとユーリィの友情

——明貴さん自信の見どころは。

明貴　ユナとユーリィの間で展開されるドラマの部分かな。あの2人の関係にものすごく焦点を絞って作ったんですよ。今回のテーマが「友情」なんですけど、まさにユナとユーリィの友情がこのゲームの最大の見どころだと思います。

——最後にメッセージを。

明貴　現在スタッフがすごいピッチで製作を進めています。前作をプレイした人も、今度初めて遊ぶ人も、絶対満足できる作品になりますから、ぜひ、楽しみにしていてくださいね。

エリカの設定資料。髪の毛をちょっといじったぐらいで、最初の原画そのままだとか

色紙プレゼント

今回、取材に快く応じてくれた明貴さんのご好意により、色紙を2名さまにプレゼント。

P71のあて先を参照のうえ、「この色紙は俺のものだぁ～」係まで。こんなチャンスは滅多にないので、みんなジャンジャン応募してくれ!! 締め切りは4月27日必着。

2名様

このプレミアものの色紙がキミのものに!! 色紙のタイプはこのほかにユーリィのものがあるぞ。うれし～い!!

追跡レポート

長い間情報が出ないあのタイトルはいま

ごぶさたタイトルの現状を探る!!

新作発売カレンダーの発売日未定タイトルの中で、今まで長い間情報が公開されていないゲームもいくつか。それらのゲームの開発状況に迫る!

モンスターメーカー 神々の方舟

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NEC アベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況:50%(3月17日現在)

Huビデオ導入を検討中

'94年9月号以来情報の途絶えていたこのゲーム。今回、現在の開発状況を探るべく取材班を結成、NECアベニュー開発室に潜入。開発中のゲーム画面はおがめなかったが、プロデューサー多部田俊雄さんにお話をうかがった。

多部田さんによれば、現在ビジュアルシーンの設定や、絵コンテが完成。なんと、オープニングは『空想科学世界ガリバーボーイ』などに使われている新動画システム「Huビデオ」の採用を検討しているという。前作を超えるフルアニメが見られるかもしれない!?

話題となった美しいオープニング

開発室で謎の資料を発見!!

開発室で謎の線画を大量発掘。これがHuビデオの元となるのか〜!?

データ互換システムを採用

『〜神々の方舟』をプレイするときに前作『〜闇の竜騎士』を持っていれば、いろいろなメリットがある。クリアデータが残っていれば、前作のレベルや所持品等のデータが転送され、引き続きプレイできる。そしてなんと、『〜闇の竜騎士』で不評だった戦闘バランスを大幅改良した『〜闇の竜騎士・改』がプレイできるのだ。

バックアップメモリにデータが残っていればデータ転送される

物語はさらにスケールUP!!

長い開発期間を費やすのはダテではない。さまざまな部分でクオリティアップを図っている。システム面では、操作系をより簡単にするほか、登場するモンスターすべてを仲間にでき、合体させることができる。演出面に関しては、顔のウインドウによる会話シーンを廃し、『ファイナル・ファンタジー』シリーズのような、キャラの動きで表現する手法に変更。

注目のビジュアルシーンはアニメスタジオ、アートミックが担当。『メガゾーン23』『バブルガムクライシス』など、クオリティの高いOVAを数多く手掛けている。

モンスター全160種類

どんなモンスターでも、自分のレベルを上げれば仲間にできるらしい

モンスターメーカーが活躍!?

全部で7人いるモンスターメーカー。タイトルどおり物語の主軸に絡んでくる

第2回 『〜神々の方舟』発売日予想クイズ

本誌'94年6月号で発売日予想クイズを行いましたが、予想をはるかに上回る発売延期のため、新たに仕切りなおします。予想発売日を書いて「MM発売日2」まで。あて先はP71を参照。締め切りは4月28日必着。正解者の中から抽選で1名に豪華MMグッズを進呈。

予想者	発売予想日	コメント
NECアベニュープロデューサー 多部田俊雄さん	'95年12月22日	これに向けてがんばります。
NECアベニュー広報 本明律子さん	'96年3月29日	ちょっとフォローしてみました。でも気持ちは年内発売です。
編集部発売日予想担当	'96年4月28日	PCエンジン最後の大作RPGとなるにはこれくらい遅れなくては

Linda³ リンダキューブ

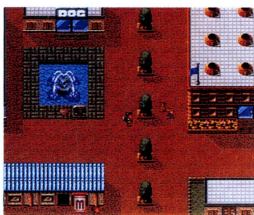
PC アーケードカード対応

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80％（3月17日現在）

夏の発売に向け開発は着々と進行中！

『天外魔境II卍MARU』の開発スタッフによって手掛けられてるこのゲーム。ユーザーの期待も高いのだが、タイトル発表から2年6カ月たった現在でも、発売日は未定。今回発売元であるNECホームエレクトロニクスによると、「夏の発売に向けて開発は大詰めにきています。システム周りもシナリオもほぼ完成。ビジュアル面での作業もシナリオパワーや声優の熱演に負けないハイクオリティなものがあがりつつあります」とのコメントがかえってきた。

⬆その街ごとに特徴の違ったものが用意されてる

⬆リアルタイムに進み、地形なども変わっていく

戦闘シーンは敵との位置と地形を重視

このゲームの主人公「ケン・チャレンジャー」はレンジャー隊員。ゲームの舞台となる植民地惑星のネオケニアが8年後に隕石の衝突の危機をむかえ、動物が住めなくなってしまう。ケンはそれまでの8年、隕石が衝突するまで、多種のひとつがいの動物を集める、いわば「ノアの方舟」的行動をすることが目的となっている。

動物を捕獲するには主に戦闘を行って勝利すればOK。戦闘は主人公たちの相対位置と地形によって有利さの条件がことなる。

⬆捕獲した動物を登録して次の冒険へ

⬆さまざまな場所に動物たちは登場してくるぞ

⬆戦闘で勝てば動物を捕獲できる

⬆プレイヤーの位置で戦闘は有利に

ザ・ティーヴィーショー

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：ライトスタッフ
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：パズル
継続機能：コンティニュー
その他：最大4人プレイ可

開発状況：90％（3月17日現在）

開発は完成間近！

プレイヤーはテレビの番組で優勝賞金を獲得するためにさまざまなゲームに参加して勝敗を競うアクションゲーム。

現在の開発状況をライトスタッフに聞いてみたところ「現在はプログラムを組んでいるところ。バラエティーに富んだものにするために開発が難航しています。でもグラフィックは9割方完成しています」とのことだった。難航しているといっても「対戦プレイの面白さを引き出すことが大変です」と語っており、ゲームはかなり完成していると語っていた。

気になるゲームの発売時期だが、夏の発売を目指して開発が進められているということなので、上で紹介している『Linda³』と同じく、こちらの方も近いうちに、本誌での紹介と読者が実際に遊べる日が来そうだ。

⬆ゲームのグラフィック関連はほとんど完成されているのだ。

対戦プレイの楽しさを充実

このゲームはマルチタップを使用して最大4人まで対戦プレイをすることができる。パズル要素をふくんだアクションゲームで、登場するキャラクタは全部で8人。それぞれ極端なほど個性を持っているということなので、それらがどのように表現されるかこれからの開発が楽しみ。

⬆敵を攻撃して最後まで勝ち残れ

⬆賞金を狙って勝ち進め！

⬆インタビューを受けているシーンだ

⬆各キャラクタは、それぞれ特徴が異なっている

⬆落ちていくタイルを避けて敵を倒すのだ

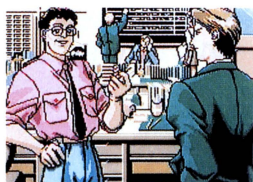
アンジェラス2 ホーリーナイト

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：アスミック
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：90%（3月17日現在）

発売時期が無期延期!!

ホラーを題材としたアドベンチャーゲーム。このゲームの開発状況をアスミックに聞いてみたところ「ゲームは90%位完成していますが、発売が無期延期に決定しました」というショックなコメント。

ここまで開発が進んでいるのだが…

もってけたまご

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：ナグザット
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：最大4人プレイ可

開発状況：100%

市場のようすを見合わせて

マルチタップを使用して最大4人まで対戦できるアクションゲーム。ナグザットのコメントは「ゲームは完成しているのですが、PCエンジンの市場を見合わせています」とのことだった。現在の市場だと発売は難しいか…!?

ゲームは完成しているのだが、発売はいつに!?

スペースファンタジーゾーン

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NEC アベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー
その他：なし

開発状況：95%（3月17日現在）

いずれは発売する

文句なしの新作発売カレンダー最古参。'90年2月号の登場以来、今月で63カ月連続カレンダーに登場。ここまできたら、これからも記録に挑戦してほしいという期待も…。「ゲーム自体は完成。市場の動きを見ている状態」とのことだが、本当に遊べる日はくるのか？

ゲームスタート時のかわいいオープニング

ボスは『ファンタジーゾーン』のキャラだ

画面は『スペースハリアー』の雰囲気を継承

アイテムショップのお姉さんもいるのだ

ミサイルファイター（仮称）

諸般の事情で発売中止が決定!!

情報がまったく公開されなかった『ミサイルファイター』。それが、諸般の事情により発売されないことが決定した。

天外魔境III NAMIDA

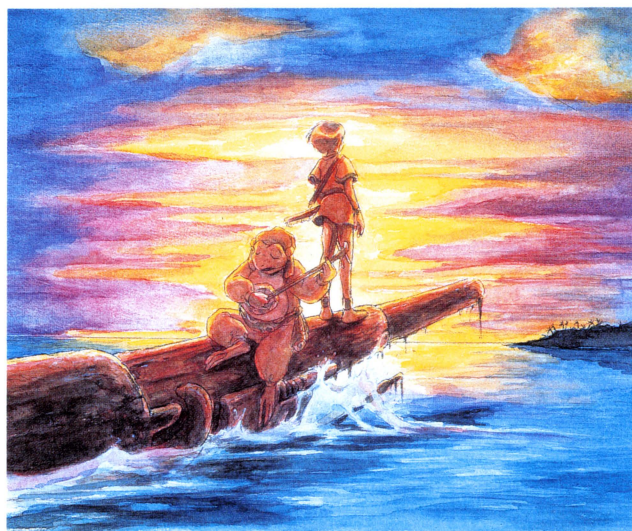
FX CD-ROM

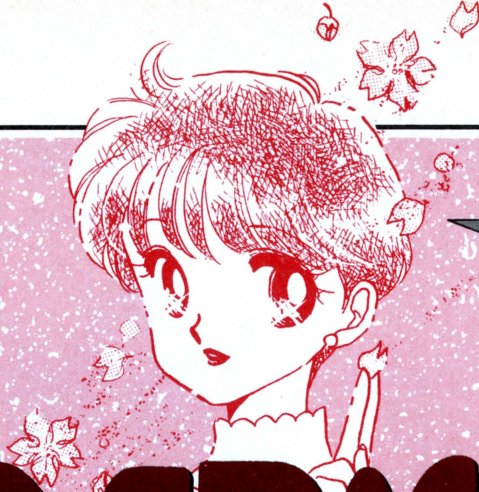
メーカー名：ハドソン
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：10%（3月20日現在）

『天外魔境III』がPC-FXで始動!!

さる3月20日、ハドソンから編集部に、『天外魔境』に関するFAXが届いた。内容は、『天外魔境III』がPC-FXで展開されるというもの。タイトルも新たに『天外魔境III NAMIDA』になり、1996年春ごろに発売される。高度なアニメーション処理能力を生かしたRPGになるぞ。

また、『天外魔境』シリーズが、スーパーファミコンやセガサターンといった、他機種でも展開。

高度な動画処理能力を持つFXで、どんな物語が展開する!?

読者の読者による読者のための大放言パラダイス
READER'S LAND

まどかです♡　春ですね。本物の桜の前に、"桜だより"の報告が続々と届いてます。ひとまずは受験生のみなさん、本当にお疲れ様でした♡
春と言えば、新しいスタートの季節。実は編集部も、徳間本社ビルが完成し、新しい環境で仕事を始めてます。これからまた心機一転、心身ともにリフレッシュしてがんばりま～す♡

Free. Talk

証明したゾ

やっと入試が終わった（といっても、あんまり勉強しなかったけど）。結果は受けたとこ3つとも受かっちゃった。全部、私大の歯学部。1つでも受かればいいやと思っていたのに。というのも、僕はゲーム（PCエンジン、スーパーファミコン）を欠かしたことがない。家にいるときはもちろん、入試期間中も。というワケで僕は、TVゲームをやっても入試は受かるということを証明いたしました。これで受験学年になった人も堂々と遊べる…かな？

（東京都／ぷうすけクン）

やりたくて思い切りストレスをためるより、気分転換に上手に使うのもイイかも。ただし、気分転換がそのまま障害にならないよう、要注意。案外、勉強を続けるよりもハマるのを防止するほうが、固い意思が必要かもネ(笑)。

聞かせてほしい

おたよりキャッチボール、正式始動／　ということなので、みんなに聞きたい。それは「あなたの手放せないソフトは何？」。いろいろプレイしていろいろ売ったけど、これだけは売れない、手放せないというソフトは誰にでもあると思う。僕の場合は『フラッシュハイダース』『悪魔城ドラキュラX～』『キアイダン00』、そして、もちろん『ときめきメモリアル』。『フラッシュ～』は技のド派手さにホレた。ランブルフィッシュがいい。『悪魔城～』はPCエンジンがほしくなったソフト。ゲーム番組でボーンゴーレムのシーンを見てホレた。BGMもいい。『キアイダン～』は掘り出し物だった。マジメにロボット番組の『王道パターン』を踏んでいるのでうれしい（でも、現在の目で見ると、どうしてもパロディとして見てしまうので悲しい）。『ときめき～』は説明不要でしょう。みんなも手放せないソフトとその理由を聞かせてほしい。

（大阪府／ネタがないクン）

おもしろそう♡　おたよりキャッチボールでなく「テーマ編」に採用させていただくコトにしましょう!!　というワケで、詳しくは次ページを見てネ♡

バレてたのね…

衝撃の事実//　私はそれを見たとき大脳にものすごい衝撃を受けると同時に、18年間、人間の善悪を見続けてきた自分自身の目を疑っていた。しかし、無理もない。まさしくそれは私にとって、いや、全国1億2000万人（!?）のPCエンジンファン読者にとって、理性を失ってしまうほどの事件だったのだから…。まどかさん、貴方に問う。3月号のP108「移植の泉」で、挑発するような笑顔で"セミヌード"を披露していたのは、まどかさんですね？　とっても美しいですよ（世辞ナシ）。

（神奈川県／ほうじゅクン）

きっとみんな気づかないと思って、2～3人から指摘される分には黙殺しようと思いきや…すごい反響でビックリ。全国1億2000万人（ウソ）の読者にバレていたとは…。でも、実際にスタジオとか借りて、モデルになったワケじゃーないよ(当たり前だ～!!)。

がんばって…

忘れもしない、去年の冬。大学も休みに入り、成人のお祝い金をあてにしてPC-FXを買おうと意気込んでいたオイラ。そこへ襲ったのが、あの八戸地震（みんな、忘れんなよなー／）。福島の実家に帰省していたオイラは、アパートに戻ってきてブルーを通り越してブラックになった。大金はたいて1年前に買った25インチTVが正面から落ちているではないか//　ドキドキしながら起こしてみると、ブラウン管がいっちゃってるし…。絶句してからしばらくして、「むっきー／」と叫び出し、猿と化したオイラを、PC-FXはあざ笑いながら消えていきました…。P.S. TVは買い直し（25インチ、これは譲れない）、PC-FXには指も届いていません。アパートのほうは壁にヒビが入ったくらいで大丈夫でした（本当?）。阪神大震災にあわれた方も、これからが大変でしょうが、がんばってください。

（青森県／ガイバーIクン）

地震で被災された方は深い傷を負ったと思います。本当に人ごとではないと思います。今は辛いだろうけど、どうかがんばってください。

とってもボケキャラなん

●①電車の中で花火をやった三浦君（仮名）。②音楽の歌唱コンクールで『ときめきメモリアル』の歌を選択しようとしたK（結局、やめたけど）。あとちょっとで、君はヒーローだったのに(別の意味で)。③「風邪の予防に乾布摩擦ぅ～」と言って裸で外に出て、翌日から一週間、インフルエンザに苦しんだ友人T。君の熱意に感動。（神奈川県／宍戸岳彦クン）　●体力診断テストの「伏臥上体そらし」の平均値が異常に高い、うちのクラス。ちなみにトップは71cm。（岡山県／アトミック＝モイヤクン）

Game イラスト　ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▼千葉県／くすのせさやサン

◎変じゃないヨ。だって「私もハマった。言いなりにならないとムカつく」とH姉さん。「オレが『アンジェリーク』(男相手に恋愛アリ)するんだから大丈夫」とH君。編集部員が必ずしも正常とは保証しないケド(笑)

▼愛知県／とまり・とべるクン

▼茨城県／ネガボールクン

◎原作を知らないと兵器を把握するまでに時間がかかります。コミックで勉強しておこう(まー、なんてさりげない宣伝!)

▼埼玉県／真神氷魚クン

◎なぜか編集部の元ヤンキー・H姉さんは、美少女ゲームにハマってる(よく考えると、ちょっと怖い。とくに理由はナイが)。これが移植されるなら、絶対にPC-FXを買うって…。

◎こ…これはガンホーキ!?(違うって)　まどかもスカシュー(スカッとするシューティング)やりたいなあ…。『愛・超兄貴』では、爽快感は得られないし…

▼愛知県／KAZUクン

◎気持ちはわかる。事実、竹井さんのPCエンジン版のオリジナル原画はキャラクタが混じり合ってて、誰だかわからん。もはや、まどかには判別不可能

Free Talk テーマ編

今月のテーマ　懺悔(ザンゲ)の小部屋

今なら言える、ゴメンナサイと…。キミの人生の中で犯してしまった最大の悪事とは?

壁に穴あり…

昨年12月に引っ越してきたんだけど、親の一言にカチンときて壁を蹴ったら、直径30センチ弱の穴を開けちゃったんです。でも、タンスで隠して引っ越してきてしまいました。後から来た人、本当にゴメンなさい。
(埼玉県／孫クン)

まどかも数年前、春麗のマネしてて足が壁にのめり込み…柴田恭兵等身大パネル(ビデオ屋に頼み込んでもらった)で隠してる。親にはバレてない…はず。

ホントはネ…

お母さん、この前のテストは「平均点は43点」って言ってすみません。本当は平均点は55点でした。ははははは…。
(愛知県／あだ丸サン)

その12点の差がモノを言うほどの出来だったのね…。次はがんばりましょう(笑)。

フリーズ!!

数年前の真冬のある日、疲れて帰宅した僕は窓際に水槽(すいそう)(4つ)を置き忘れたまま熟睡。翌日、窓際に並ぶ水槽の水は、一滴残らず凍り…。中の金魚、イモリ、カメ、タナゴはフリーズ…カチカチに固まって全滅していた。それを思い出すと、ペットは飼えない。(福島県／桜桃太郎クン)

まどかは子供のころミドリガメを…。池は表面だけの凍結なのに、熱帯出身だから状況が理解できなかったのかな。解凍してもダメ(子供なりに必死)。

▲埼玉県／ああっゆり子さまクン

◎天井と言えば、引っ越し前のビルでは、なぜか天井にクツ跡が…。犯人は格闘ゲーマーか!?(まさか…)

みんなは笑うけど、悲しい思い出…。

嫉妬(しっと)の呪文…?

「ドラクエII」で、姉のレベルが自分より高かったので、復活の呪文メモの文字を書き換えちゃったことがある。姉ちゃん、ごめんね。
(静岡県／菊五郎ファンクラブクン)

「これは絶対ヒドいよ～」とは、編集部の魔女サン。同じ体験があるらしい。被害者だろうーか、加害者だろーか?

▼愛知県／アレックスクン

◎これは多かった。編集部でも三鷹市のポスター(知る人ぞ知る…)、永瀬正敏カクテルバー、柴田恭兵ポッカコーヒー(すいません…)、などなど

7月号のテーマ:このソフトだけは、手放せん!!(4月27日必着)　初めて買った、思い入れが強い、クソゲーだけど憎めない…などなど。キミの"手放そうと思っても、どーしても捨てきれないソフト"を教えてほしい。

☆ Freeイラスト 芸術作品からキワモノまで、何でもOK!! ☆

▼長崎県／ルシファー道向27-10歳、女クン

❶スタッフはパソコン版やアニメ同様、AIC。4月からはTVアニメも放映される。ゲームではメンバーがそろってからの話だから、詳しく世界観とか知りたい人は必見ね

▼埼玉県／蓮サン

❶そんなに高いのォ!? 「いろんなコトができるから、元は取れるよ」とイラストレーターは言ってるケド…。あと、「つまりに気をつけて。チューブが切れちゃうから」との助言。これからバリバリといいイラスト描いてネ♡

サザエさん
うれしいメディアミックス
PC-FX
ゲーム化希望
もちろん格闘ゲーム！

▼静岡県／てっぺいクン

❶「うれしいメディアミックス」とのキャッチがナイス！想像するだけで楽しそう。隠れボスは海平(おじさん)と、もずくの助すたみな(先祖)で決まり(⇦よく知ってる)

▼長崎県／復活のマスオさんクン

❶「新しいハニーちゃんのOVAは良い。変身シーンもバッチリ」とは、アニメオタクのO君。関係ないけど、まどかは前作の主題歌が大好きです

もーれつにカンドーしてるるる！
誰に言ってるんだろ？
やったョ…
何がうれしいかって？それは…
まどかさんから初めて笑顔のコメントもらった〜!!
ほかにもっとうれしいことはないのかオレは…。
いや、それほどうれしいってことだ!!

▼埼玉県／まほーじん都市くん

❶意識してなかったケドなあ。キミもときどき、辛辣な意見を言うし…。ま、個人的にはそーゆーの好きだし、別に他意はないからね(笑)

❶ウイングが3枚、しかもノーズがベネトンと同タイプ…。でも、ベンツはフェラーリに匹敵するチーム。かなり活躍が期待できると思う（知らない人にはわからん話。ゴメン）

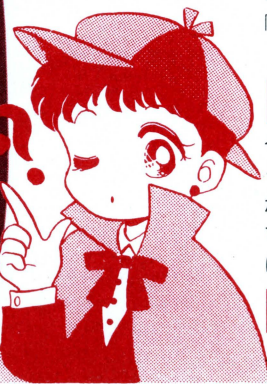
マンセル マクラーレン入り決定!!
あーよかった『94年最終戦』での優勝が実質的なラストランになった』なんてことにならなくて。
でもメルセデスじゃ残念
だがチャンピオン争いはムリだな
だが!!
MP4/10?
マールボロのコネでハーディのベンスキーチームに入る可能性も
ローラの試作マシンを見る限り、今年のF1マシンは、すげー だせぇかもっ がー

▼愛媛県／歩くアドレナリンクン

❶関西はオンエアされてなく、このネタの手紙がきてもSNKはわからなかったとか（背景のポスター、ナイス♡）

▼宮崎県／TOUTETUクン

こちらまどか探偵事務局です♥

素朴な疑問、悩み、珍問、難問、なんでもござれっ。優秀な(!?)探偵が調査しますよ!!

Q 『ときめきメモリアル』のイラストを描いている人って誰なんですか？ あのタイプのイラストを見たのは初めてだけど、他にも何か描いているんですか？ できる限り詳しく教えてください。

（福井県／S・Y・N・Mクン）

A コナミに聞いてみましたが、「社内の人間」ということで、それ以上のコトはガンとして教えてくれませんでした。名前や、他に何か作品がありますかとの質問についても、「ノーコメント」の答え。お役に立てなくってゴメンナサイ…。

Q CD-ROM²のCDレンズやHuカードの挿入口はクリーニングする必要がありますか？ とくに市販されているCDレンズクリーナーではクリーニングできますか？（愛知県／Post-it クン）

A NECホームエレクトロニクスに聞きました。「通常、ご使用いただいている範囲内では、CDレンズやHuカードの挿入口はクリーニングする必要はありません。ただし汚れがひどく、ソフトをプレイした場合に不具合が生じる場合には、お近くにサービスセンターにお問い合わせください」とのこと。サービスセンターの電話番号は、ハード購入時についていた「NECサービス・お客様相談窓口一覧表」を見て最寄の窓口に電話するか、お客様ご相談センター（関東地区☎03-3454-5111、関西地区☎06-945-3513）に問い合わせて聞いてくださいネ。

Q また『名作限定版』のように、昔の名作ゲームを低価格で再販したりはしないのですか？

（神奈川県／わぴ♡ちゃんクン）

A これもNECホームエレクトロニクスに聞きました。コメントは「現在検討しています」とのこと。今後の動きに注目しましょう。

Q 『バトルヒート』や『チームイノセント』の音楽CDは、発売されるのですか？

（千葉県／MIPPULEクン）

A ハドソンに確認したのですが、残念ながら「今のところ予定はありません」とのことでした。

●先日、近くのコンビニに行ったら〝わけありの弁当・50円〟というのがあった。（群馬県／渡辺和博クン） ●3月号の「移植の泉18」を見てビックリ!! まどかさんまで脱いでいた…。まどかさん、あなたまで…。（福島県／桜桃太郎クン） ●①中古ソフトを売ろうとして店に空ケースを持っていってしまった僕。②急いで家に帰って中身を持ってきたのは良いが、今度は身分証明書を忘れた僕。③3月号で本名にしたのに、またまたダサイ²ペンネームを使う僕。（群馬県／帰ってきたPCエジソンクン）

法廷倶楽部

Reader's Court

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡　今回、最後の法廷倶楽部となります。PCエンジンを愛する仲間同士の熱い討論の場として愛されてきた（?）当コーナー。どうぞ、思い切り白熱したバトルをもって、有終の美を飾ってくださいね。用意はいいですか？　それでは、開廷!!

今月の被告人　コナミ　告発人　東京都／ばんクンほか

罪状　「ときめきメモリアル」他機種への移植

『ときめきメモリアル』がプレイステーションとサターンに移植されると聞き、大ショック!!　内容はリメイク版らしいが、新作はぜひPCエンジンかPC-FXで出してほしかった…。もしかすると、もう二度とPCエンジン界（PC-FXも含む）に帰って来ないのか？　移植の是非を討論してほしい。

陪審員1
北海道／むーみんパパクン

「『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）が移植されると聞いて、大ショック！」とあるが、こんな内容が法廷倶楽部で検討されるとは、こっちが大ショックだ。そもそも他機種に移植されることに腹を立てているヤツがいること自体、同じPCエンジンユーザーとして恥ずかしい。どうして、そうカラに閉じこもるんだよ！　移植されるというのは、PCエンジンのゲームが認めらているってことじゃないか。むしろ喜ぶべきだ。このゲームをPCエンジンユーザーだけのものにしておくなんてもったいないし、PCエンジンはHなゲームばかりと思っているヤツを改心（大袈裟?）させることも夢ではない。もっと気持ちをおおらかに持って、移植を喜んでほしい。無罪。

陪審員2
山口県／精霊小僧クン

なぜコナミはプレイステーションに移植することを決定したのか。『ときメモ』は、①コナミがPCエンジンの市場動向を調査したうえで開発した、いわば“PCエンジンのためのゲーム”といえる。「まさかコナミがギャルゲーを作るとは…」と思ったユーザーも多かっただろうが、老舗ゲームメーカーの、機種に合わせたゲーム作りは見事に大ヒット。もしコナミが「売れるから」という理由で他機種に移植するのであれば、今や立派なギャルゲーメーカーと言えよう。そこに老舗ゲームメーカー・コナミの姿はもはやない。有罪!!

陪審員3
東京都／JPDGCクン

移植によってファン層が広がるのは喜ぶべきことである。しかし困ったことに、人間には“独占欲”があり、どうも元祖であるPCエンジンユーザーはないがしろにされている気分。これは、移植時期に問題がある。移植発表が、本家PCエンジンで発売されてから1年も経ってないのは考えものだ。本誌のゲーム評でも歴代総合4位、PCエンジンのオリジナルソフトでは『天外魔境II～』に次いで2位という人気ソフト。それを②1年足らずでオリジナルの看板を降ろすなんて前代未聞であり、横暴だ。他機種で、いじくられたソフトをプレイされるのは耐えがたい心境だ。コナミにとっても初のPCエンジンオリジナルソフトであるからには、もっとオリジナルとしての価値を尊重すべきである。少なくとも1年半は待ってもらいたかった。時期を早まった点で有罪としたいが、今後のファン層の拡大、後の人気ソフト移植の際の参考、美少女ゲームをけなす輩の消滅、そして後に自分も他機種でプレイする可能性…これらに期待して、あえて再審とする。

陪審員4
長野県／萩原忠彦クン

祝・『ときメモ』次世代機移植、おめでとうございます。この素晴らしい作品が、より多くの人にプレイしてもらえるなんてスゴイことですね。これで、あのマイナー機・PC-FXを買わずにすみますネ…。これからは2大次世代機と、任天堂の時代ですネ。プレイステーションでも買おうかな…？　ちきしょう、ちきしょう…さようなら、PCエンジン、PC-FX…。有罪（ふざけた内容と思われるかも…すみません。もう情けなくて、情けなくて…。でも、まだPCエンジン、私は好きです…）。

陪審員5
東京都／GRAF-ET2クン

当然、無罪。コナミはサードパーティです。従って、オリジナルソフト（それも『ときメモ』みたいなヒット作）を他機種へ移植するのは当然の権利ではないだろうか。それがショックだというのはわかるけど、コナミを告発する正当な理由にはなり得ない。個人的な意見を言うなら続編はPCエンジンでも出てほしいけど、格闘ゲームとは違い、ちょっと手を加えればいいというものではないので、今それを望むのは早いかなと思っている。PC-FXへの移植は現時点では論外というほかない。③サターンやプレイステーションが30～40万台を売り上げた同じ時点で、PC-FXは7万台。市場の差がありすぎる。今回の評決が有罪なら、有罪メーカーがいくつ出ることか。数多くの移植作に支えられてきたPCエンジンユーザーの告発とは思えない。告発人は反省するように。

陪審員6
東京都／てすた☆めんとクン

ポリゴンはやめてくれ、ポリゴンは。四角い虹野さんなんか見たくなーい…って、違うの？　ならいいや、移植しても。この告発は「オリジナルソフト移植の是非」と同じですね。そのときにも言われていたように、PCエンジンもパソコンなどからの移植の恩恵を受けているのだから、こちらから移植されるソフトがあってもいいはず。仮にそれが『ときメモ』でも同じなのでは。まあ『ときメモ』だからダメなんだろうけど。僕も最初は「移植なんか、神が許してもオレが許さん!!」ぐらいに思ってたし、正直言って今でも悔しい。できれば移植もしてほしくない。ただ冷静に考えると、ちょっと違うなと思うし、何より次世代機でどのようになるのか見てみたい。だから条件。移植するからにはオリジナルよりも出来を良くすること。他機種ユーザーに「『ときメモ』はこの程度」と思われたくないので。そして必ずPCエンジンなりPC-FXでそれを超える新作を発売すること（ここが大事）。その2つを条件として有罪にしたいのをこらえて再審とする。

陪審員7
岐阜県／ラジカル=カンパニークン

有罪。と言っても、理由は「なぜPC-FXにも移植しないのか？」にある。コナミは「他機種ユーザーに

●証拠及び参考物件●

①『ときめきメモリアル』は、'94年5月にコナミから発売された、恋愛シミュレーションゲーム。コナミ広報によれば、「PCエンジンという市場動向を見たうえで、他社とは違う、いままでにないような内容のゲームを、というコンセプトで開発しました」とのこと。
②PCエンジンオリジナルのソフトが、他機種に移植されるまでの期間例として、日本テレネットの『天使の詩』の場合は、'91年10月に第1作が発売されてから3年3カ月後の'94年7月に、スーパーファミコンで発売された。また、ヒューマンから出ている『ファイヤープロレスリング』は、'89年6月に第1作が発売され、その後'91年12月にスーパーファミコンで『スーパーファイヤープロレスリング』というタイトルで発売された。この作品がPCエンジンオリジナルタイトルだった期間は、2年半ほどであった。
③各機種の公称出荷台数は、セガエンタープライゼスのセガサターンが69万台、ソニーコンピュータエンタテインメントのプレイステーションが50万台を突破している（ともに

も楽しんでほしいから。スーパーファミコンにも移植したかったがハード的に移植レベルが落ちるので、それなら次世代ハードにすることにした」と言っている。なら、PC-FXも次世代ハードでしょ!? “PC”と名があってもPCエンジンとは別なんだから、移植してもいいんじゃないの？　これでは、コナミが言っていたことも、また「今年は次世代ハードにも力を入れていきます」の言葉もウソになりますね（断言!!）。

陪審員 8

茨城県／Mildisクン

『ときメモ』はPCエンジンを代表するタイトルである。しかし、そうならば“どこでも入手できる”べきではないのか？　ところが、現実はどうか。④そのへんで売っていないのは当然、秋葉原でもほとんどすぐになくなってしまう。挙げ句の果てにはプレミアまでつく始末。これが、あのセガをして「移植されることは望ましい」と言わしめた、そしてコナミの発表を待たずしてサターン移植を発表させたタイトルが置かれるべき状況なのか。これでは移植されるのは当然。有罪にする余地はまったくない。この状況で移植するなというのは、今持っていなければやるなというのにほぼ等しい。無罪。

陪審員 9

千葉県／RSSマニアクン

このソフトはギャルゲー主体となってしまったPCエンジン市場があったからこそ生まれたソフト。そういう意味で、正直言って移植してほしくなかった。けど、そんな終わったコトはもうどうでもいい。それより最大の関心事は、この先の続編の展開がどの機種を中心に行われるのかということ。それがPCエンジン、PC-FX以外であってはならないのは、あえて言うまでもない。たとえ、発売本数がプレイステーションやセガサターンのほうが上回ってしまったとしても、だ。このソフトが今の地位までのし上がれたのも、すべてオリジナルファンであるPCエンジンユーザーの熱心な布教活動があったからこそ。そういったオリジナルファンを裏切って他のマシンに移ってしまうなんてことが許されるはずがない!!　それをコナミにはよく心に留めておいてほしい。再審。

陪審員 10

山形県／タイガアあつしこクン

ぜ～ったい有罪。移植されると聞いて、オレはすっげぇガッカリしたよ。高性能な次世代ハードで出したいのはわかる。が、だったらなぜPC-FXで出さない!?　オレはハッキリ言ってコナミがPCエンジンを踏み台にし、裏切ったと思った。コナミの品性を疑ってしまう。その証拠にPCエンジンに『ポリスノーツ』も移植されない。コナミのソフトは何ひとつ出ない。絶対、許せん。

陪審員 11

富山県／破れ奉行クン

PCエンジンもけっこう移植に頼っている部分があるし、オリジナルゲームが他機種へ移植されることは誇らしいことであっても、決してショックで涙という大袈裟なことではないと思う。おまけに移植先が次世代機なので、どのように表現力、ゲーム性がパワーアップするのか、可能性があって楽しみではないか。PCエンジンやPC-FXでの続編の発売は…まず、ないでしょう。PCエンジンではもうあれ以上の完成度は望めそうもないし、PC-FXはNECホームエレクトロニクスやハドソンの戦略がどうであれ、こちらから見れば「スタートでつまずいて起き上がれず、PC-98の助けをただひたすら待っているだけ」的ハードにしか見えません。よって、無罪。

陪審員 12

福島県／ときめきマスタークン

あくまで移植なのだから文句は言えないはず。それでも文句を言う人は、⑤コナミは以前PCエンジンにアドベンチャーの名作『SNATCHER』を完全版としてパソコンから移植したことを忘れているのでは？あれで怒ったパソコンユーザーが、自分のまわりにはけっこういましたからね。それと同じことだと思います。ただ、今後PCエンジンやPC-FXで続編などを作らず、他機種にドンドン作るようなら有罪と言わざるを得ないでしょう。PCエンジンやPC-FXに作ったら、そのときこそ無罪として、自分もPCエンジンユーザーである以上、この場は再審。

陪審員 13

埼玉県／ビーちゃんやるワル!クン

無罪。人気ソフトが移植されるのは当然。コナミとしては、『ときメモ』に限らず、他機種ユーザーが移植を望めば、それを無視するわけにはいかない。同様に、PCエンジンでの⑥『ときメモ』の続編の有無も、ユーザーの声にかかっているのでは。

被告人の主張

●コナミ

PCエンジンユーザーのみなさん、お久しぶりです。『ときめき～』他機種への移植に際し、無罪、有罪、再審と分かれ、みなさんの複雑な心境がビシバシ伝わって来ます。PCエンジンで発売して以来今日まで、超ビックソフトになった『ときめき～』が、もっともっとたくさんのユーザーにプレイしてもらいたいという思いが今回の移植の決定理由としてあります。そして、美少女、ギャルゲーと呼ばれるソフトとの差別化をはかるためにも、他機種への移植は、ひとつの手段、方法として考えています。PCエンジンユーザーのみなさんが『ときめき～』を愛してくれるように、ソフトメーカーとして、商品を愛しているがために、こういう展開はしかたがないことだとご理解いただきたく思います。（コナミ早坂）

有罪71	無罪101	再審45

'94年9月号で討論した「～オリジナルソフト移植の是非」と同様、「PCエンジンも移植の恩恵を受けているから」と認めながらも、「続編は必ずPCエンジン、が条件」との意見が多数。とくにこの作品には、PCエンジンユーザーは「自分たちがヒットさせた」的な自負があり、複雑な気持ちですね。あまりにも早すぎる移植や、露骨(?)な商売戦略的な姿勢に反発を訴える声も目立ちます。「本当はイヤだけど仕方がない」――この一言が、すべての意見の代表かもしれません。今後、この微妙なPCエンジンユーザーの心理を、汲み取ってくれるのでしょうか。もちろん、私たちの要望を訴え続ける努力も、とても大切だと思うのですが。

長い間、ありがとうございました…

みんなの「討論会をしたい」という声から'92年1月号より始まったこの法廷倶楽部は、第41回を迎えた今回をもって閉廷することになりました。本誌の「名物コーナー」とまで言われたこのコーナー、3年5ヵ月の間には、いろんな思い出でいっぱいです。やっぱり最高の思い出は、「なぜ欲しいソフトが手に入らないのか!?」で討論した波紋が、業界初の誌上通販という形で『マジカルチェイス』再販を実現したこと。地道な努力も、続けていけば実る、ということを学んだような気がします。さて、偶然とはいえ最後の法廷になった今回、最高参加人数を大幅に更新し、なんと217人!!　ちなみに、参加人数が多かったのは'93年12月号「アーケードカード発売の功罪」の159人、'93年7月号「DUO-R発売の功罪」の147人と続いています。そして、今まで参加してくれた人は延べ3698人!!　本当に多くの人が参加してくれました。ありがとうございました。またいつの日か、討論したいテーマがあれば、開廷したいとまどかは思っています…。

これにて閉廷ッ!

'95年2月現在)。NECホームエレクトロニクスのPC-FXの場合は、昨年末までで7万台出荷と発表されている。
④『ときメモ』の公称出荷本数は、初期出荷が5万本、その後5回以上再販され、3月11日現在で10万本を超える。
⑤'88年11月にPC-88で発売され大人気を得た、近未来を背景にしたSFアドベンチャー。'90年4月にMSXに移植。'92年10月にPCエンジンへと移植された。このPCエンジン版は、パソコン版にはなかった第3章が入っていたりと、なにかと話題も多く、PCエンジンのアドベンチャーゲームの代表作となっている。
⑥ハドソンの「天外魔境～」や「～ユナ」なども、「反響の高さから開発に踏み切った」と、広報からのコメントをいただいている。NECアベニューより'95年3月発売予定の「ドラゴンナイト&グラフィティ」の場合、本来パソコン版の「～I」にあたる作品なのだが、PCエンジンで'92年8月に「～II」が、続いて「～III」が'94年7月に先に移植され好評を博したので、改めて「～I」を移植するという珍しいパターンとなった。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

愛・超兄貴

日本コンピュータシステム
スーパーCD-ROM²
'95年2月24日発売　8900円（税別）

読者評価			
総合		21.577㉔⑧	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.071⑱①	3.821⑭⑤	3.151④②③	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
2.919⑤⑦③	3.473③⑦⑤	4.142㉔	

体験版…？

ゲームをクリアした直後、「これ、体験版？」と思ってしまった。とにかくステージが少ない。たった4ステージである。PCエンジンファン2月号には全6ステージと書いてあるのに。こんなに短いから、シューティングゲームは滅びてしまったのではないだろうか。もうひとつ、「ランバダ兄弟」や「千面鬼ボボリーガ」がザコキャラ扱いされているのが許せん！　言いたいことを言わせてもらったが、グラフィック、サウンドはけっこういい。次回作に期待。

（東京都／大御所フルシチョウクン）

大幅なカットが、ボスがザコになるという悲劇につながった。ちなみに、エンディングは得点により4パターンあり。

この変更は…？

もうダメだ。おちょくってんのか、メサイヤ!!　何が全6ステージ18体のボスキャラ出現だ？　たったの4ステージしかねえじゃないか！　それに、バグってるとしか思えないメチャ強のラストボスを倒しても、ランクがD…？　確かに開発中画面と完成品は多少の違いがあるが、この大幅な変更はひどすぎる!!　なんでこんなウサン臭い広報をしたんだ!!　これじゃユーザーを増やすどころか、失望してハードを売っちまうぞ！　ポージング攻撃も画面端では当たりにくいハプニングが起こるし、弾が当たらなきゃシューティングゲームじゃねえだろ!!　エンディングもオチがひどすぎて怒りを通り越して気が抜ける始末。オリジナルで、しかも続編で駄作を出し、ユーザーを失望させているような会社はオレは絶対に許さん!!　この文章を見ているか、メサイヤ!!　あー、すっきりした。（愛知県／独り者　大学生クン）

まどかは前作のほうが、大味ながら素朴なシューティングって感じで好きだった。今回は“兄貴”の世界を演出するあまり、凝りすぎって感じがしちゃう。

◀愛知県／高田たこサン

⬆スーパーファミコンにも『兄貴』が出るんだって（アクションゲームらしい）。「最近、兄貴風味のゲームが増えつつある」とは、A編集部員

メタルエンジェル2

パック・イン・ビデオ
スーパーCD-ROM²
'95年1月20日発売　8900円（税別）

読者評価			
総合		21.730㉒⑧	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.073⑰⑨	3.512㉖⑤	3.439㉒②	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.463㉖⑧	3.609㉔④	3.634⑯⑨	

もっと、しゃべって

前作がとても好きだったので買ったのだが、前作とはかなり違う。いや、別物だと思う。しかし、おもしろいから良しとしましょう。でも、前作のいいところを削っているのでは？　メタルスーツのパワーアップはいらなかったと思うし、キャラを削って1回に1人を選んでやるのもちょっと…。それと、戦闘でキャラがまったくしゃべらないのは悲しい。前作の敵味方ともベラベラしゃべるのは好きだったのに…。イベントでしゃべるよりも、戦闘でしゃべってほしい。『～3』では『～1』と『～2』のキャラを、敵味方とも全部出して、チーム制バトルロイヤルとかだったらうれしいな。しかもチームメンバーを選べたら最高！　間違っても格闘ゲームなどにせぬように（笑）。

（熊本県／右手の空色鉛筆クン）

確かにしゃべらないのはもったいないかもね。声優の豪華さでは、PCエンジン界でもかなり上位に入るだろうから。

飛躍的な進歩

スケジュール設定が面倒、テンポが遅すぎるなど、前作の数々の不満点が十分に改善され、大変気持ち良く遊べた。とくに試合がマニュアルバトルになり、自分の指示どおりに選手が動いてくれるのがうれしい。続編でこれだけ飛躍的な進歩を遂げた作品はそうないだろう。そして圧巻だったのは3人のヒロインたちが織りなす感動的なドラマ。キャラがいきいきと描かれているうえに、今回は担当する選手をマンツーマンで指導していくため、より強い思い入れをもってプレイできた。実際「俺がお前をチャンピオンにしてやる。だから俺についてこい!!」などと、往年のスポ根漫画の熱血コーチのように意気込んだくらいだ。それだけに、クリアしたときはまさに感無量。育成シミュレーションでは総じて大きな感動を味わえるものだが、この作品はとくに強い印象を与えてくれた。ただ惜しむらくは試合展開が大味なこと。必殺技以外役に立たないほどバランス調整が悪い。まあ、それでも十分合格点をあげられる名作だと思う。（千葉県／安藤充謙クン）

ベタホメ。前作でみんながクソミソに言う中「いいゲームだ!!」と1人主張していた記事担当のO君が「やっとわかってくれたか」と喜んでた。「飛躍的な進歩」という評価が泣ける（笑）。

▶福岡県／シューティングスタークン

⬆「翔子は強すぎ～。攻略してほしい」との声、多かった。では、攻略記事班からの情報を伝授します。「いかに間合いをとって気合いをためるかにかかっている」だって。がんばってネ

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'95年2月27日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト615本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します

SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩	SCD	1月31日	20.141④①③	3.657③③⑨	3.228④④⑦	3.057④⑦⑥	3.257④③⑧	3.485③⑥②	3.457㉙⓪
雀神伝説	AC専用	2月24日	20.095④①⑧	3.519④①⑦	3.173④⑧①	3.346③⓪⑧	3.346③⑧⑥	3.461③⑧①	3.250④②⑤
ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vsJWP	AC専用	2月3日	19.996④③⓪	3.576③⑧③	3.269④③②	3.153④①⑨	3.307④①⓪	3.480③⑥⑤	3.211④④⑥
カブキ一刀涼談	AC専用	2月24日	19.621④⑥③	3.915㉓③	3.301④①②	2.981⑤②④	3.330③⑨⑧	3.264④⑦⑦	2.830⑤⑦⑧
姐（あねさん）	SCD	2月24日	17.904⑤⑦⑦	3.139⑤④⑦	3.395③⑥②	2.744⑤⑧⑧	2.930⑤⑦①	2.790⑤⑨⑤	2.906⑤⑤⑧

●自動車教習所にて。①所内で90kmもスピードを出し、教官のブレーキも虚しくフェンスに激突した、友人Y。②ウィンカーを出すたびにパッシングしてしまうH。③路上教習中、助手席の教官が眠ってしまい、迷子になってしまったO。彼の乗った車は、遠くの町で発見されたそうな…。（埼玉県／喉鶴幽神クン）　④仮免検定のとき教官に「時速30km出せ」と言われたが、速度計とタコメータを間違えて3000rpm（45km）出した俺。当然、落ちた。ちなみに俺は、機械（自動車）科。（次のページに続く）

プリンセスメーカー1

NECホームエレクトロニクス
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
'95年1月3日発売　8800円（税別）

読者評価	総合		23.441⑯
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.272⑬	3.804㊱	3.739⑩
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.769⑫	4.094㊾	3.763⑰

まさに天国

最高。プリンセスに育てあげるのには苦労したが、なんとか達成したときの感動は真に天国行き状態/ほかにも娼婦や農家の妻など、いろいろなパターンがあるので、全然飽きない。今は魔王の妻を目指している俺であった。（福岡県／蓮華クン）

某雑誌（ゲーム誌ではない）のウンチクを言いあうコーナーに、この作品が出てた。「農業をすると品性が下がる、っていう設定がねえ…ウンタラ」みたいなコト書いてあった。確かに（パラメータ調整の便宜上であって、他意はないにしろ）ヘンな気はするかも。

ファンなら…

ガッカリした。PC-98からのファンのオレには思い入れが強い分、なおさらだ。第1に美しいCGが売りなのに何ですか、このバカンスのCGは/　第2に娘の声がとてつもなく合っていない。オレの中で娘のイメージが一気に崩れた。人それぞれイメージが違うんだから、声は不要だと思う。娘だけでなく、自分とナレーションも。第3に音楽。CDなんだから、サントラCDの曲を入れてほしい。娘の声を入れるぐらいなら、曲を入れてもらいたかった。うまくは言えないけど、本当の『プリメ』のファンならオレと同じことを感じたと思う。これは他のプリメファンにも聞いてみたい。（千葉県／MAD・PARADOXクン）

声は不要かあ…声のイメージは千差万別だからねェ。逆に、大好きな人もいるワケだし…。

教えてくれ

なんだ～、このゲームは。モラルと気品がなくてもプリンセスのエンディングが見れるじゃないか。それと参加してもいない武闘会を、なぜあんなに時間をかけてまで見なければならないんだ。頼むから全エンディングリストとかいって、ちゃんと正確なパラメータを教えてください。（京都府／最後のエゴイストクン）

セレクトボタン押してると超早送りになって楽よ。マニュアルに書いてあるはず。

道は遠い…

メチャメチャいいじゃないか。この一言につきる。起動した後に出る画面半分を占める女のコの大きさ。色彩もパソコン版よりにじんで見えるらしいが、私にはそんなことはひとつも感じない。内容も音楽とちさタローの声が見事に合っている。何も考えないで進めるところが良く、1年間が1時間で進むのも悪くない。飽きもこないし。下級貴族の妻までしかいけなかった私にとって、目標のプリンセスと女王は程遠い。これなら『～2』も楽しみだ。今さら遅いだろがバカンスの絵に、あのキレイな裸のシーンはぜひ入れてほしい。（広島県／ロール＝マイトクン）

「PCエンジン版は武者修行だけやっててもプリンセスにはなれない。難易度はパソコン版より上なのだ」とは、仙台攻略班のT氏。がんばりましょう。

満足です

画面、サウンドともそのクオリティの高い移植に脱帽でした。逆にPCエンジン版のほうが画面がわかりやすく、横山智佐さんのボイスも魅力的でした。まあ、もう少し欲を言えば、もっといろいろしゃべってほしかったし、オリジナルの要素も増やしてほしかった。でも、ここまで出来が良いので満足です。（鳥取県／あめのむらくもクン）

横山智佐さんの大ファンの某編集部員は「エ～」という声で、もーメロメロ（笑）。

▼大分県／柴田剛クン

まだいいじゃん。まどかなんて女サギ師だよ（トホホ…）。ところで「連続」っていう字が間違ってるんですけど…。イラストで掲載する場合は気をつけましょうね（人のコトは言えないが…）

目指すはPCエンジン版にも入っているMSX版オリジナルエンディング（養父の妻、魔王の妻、孤児院の先生）。超ムズいらしいケド。記事担当者は本誌印刷日までプレイしてたっけ

◀新潟県／片桐大裕クン

Princess Maker 1
プリンセスメーカー
今年もPC ENGINE FANに幸あれ
初投稿だよ
by 大裕
このゲームはオープニングが感動したなあ。横山智佐さんの声もよくあってたし。しかーし、徹夜までして育ててやったのにエンディングは なんと若妻だよ～。このバカ娘が。

いよいよ、来月号はリニューアル!!

リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集中♡　待ってま～す♡

さて。リニューアルに際し、あらためて新設コーナーの紹介をします。①総天然色ギャラリー（仮題）。要望の高かったカラーページに進出。テーマはとりあえずフリー。初めは1ページからスタートし、投稿数に応じてページ数も増やしていく予定です。だからみんな、ドシドシ送ってネ♡　②ゲーム4コマ劇場（仮題）。ゲームに関する4コママンガです。このコーナーにはワクなどのサイズに規定があります。ケント紙、マンガ原稿用紙などにワクを引いてマンガを描いてね。タイトルワクは縦17×横81、コマワクは縦55×横81（単位はすべて㎜）。また、タイトルワクから1コマ目のワクの間隔、同じく2～4コマのコマ同士の間隔は、それぞれ4㎜。フキダシのセリフは鉛筆でOKです。③おたよりキャッチボール。これは、掲載されたハガキに対して意見を言うコーナー。法廷倶楽部のお気軽版みたいなもの。

以上が新設コーナーです。もちろんゲーム評、白黒イラスト、フリートーク、ボケキャラなどは引き続き募集中。より充実したリーダーズランド、来月をお楽しみに♡（まどか）

あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

（前のページの続き）⑤同じく仮免検定のとき、雨も降っていないのにワイパーを動かして車庫入れした友人S（しかし、彼は受かった…くやしい…）。（群馬県／レッズがんばれクン）　●①「実験」と称して学校のレーザーディスク本体に無理矢理レコードをセットし、本体をぶち壊してしまったN。②学校の給食でご飯が出るときは、必ず納豆を家から持参するK。③国語の授業中にBIGなクシャミをして歯が2本かけたH。その後、出血がひどくて貧血をおこし、早退した…。（北海道／A・Yクン）

あの感動をもう一度!!

攻略大全 オールディーズ Oldies 第1回
邪聖剣ネクロマンサーの巻

PCエンジン初のRPGをチャートで攻略

今回の『邪聖剣　ネクロマンサー』は、PCエンジン初のRPGとしてHuカードで発売された。

魔物の侵攻を受け、存亡の危機に瀕しているイシュメリア王国を救うため、かつて神々が魔物を戦うために作り出した武器、ネクロマンサーを探すため、旅立つことになる。

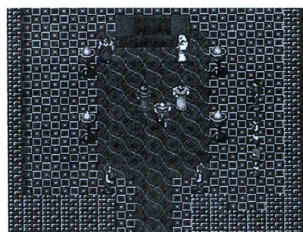
世界設定などにクトゥルー神話の影響を色濃く受けており、半魚人のインスマウスなど、出現するモンスターのデザインに、それを一番見ることができる。

戦闘など、システム面もかなり凝った作りとなっているぞ。例えば、攻撃前にモンスターを倒してしまうと、自動的に攻撃目標を変更して攻撃してくれるなど、親切な設計だ。

また、当時では珍しく隠しパラメータもあり、敵から逃げてばかりいるとパーティキャラが勝手に逃亡したりするなど奥が深い面もあった。

このゲームの難点を挙げるなら、パスワードの入力が間違えやすいということに尽きる。

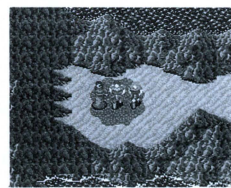
ひらがな、かたかな、アルファベットが混在しており、書き留めたパスワードが間違っていることがよく発生したのだ。

いま、プレイするのなら、ビデオデッキで録画するなど、確実な方法で記録するといいだろう。

ゲーム開始時に、6名のキャラから2名選択できる。選び方で難易度も変わる

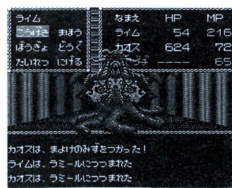
敵を倒すと鮮血が飛び散る。戦闘は戦略的で、ただ切るだけはクリアは難しい

攻略のポイント

最強の防具は天空の城に

このゲームの最強の防具、ミゲルシルドとミゲルアーマーは、大空に浮かぶ天空の城に隠されている。バーンの杖の封印を解くために使用した、アイテムのスターサファイヤをマップ上で使用すると行くことができる。だが、出現する敵が非常に強力なので要注意。

天空の城は、ハルモニア南のここから行く

最終ボス必勝法

最終ボスのアザトースは、全体魔法を多用してくるのがパターン。効果的な戦い方は、魔法を反射するラミールを幾重にも重ね、防御魔法のバラムで防御力を上げるのだ。ネクロマンサー以外の武器はほとんど効果がないので、主人公以外のキャラは防御しておこう。

アザトースは多彩な魔法で攻撃してくる

GAME DATA

メーカー名　ハドソン
'88.1.18 発売
価格4500円（税別）
中古価格：300円（税別）
（3月20日現在　メッセサンオー調べ）

パッケージイラストはH・R・ギーガー氏による

スタート

- **ランダメリア南のほこら**：バーンの杖入手
- **ヘラーシャ北のダンジョン**：スターサファイア入手／バーンの杖の呪いを解く
- **ランダメリア西のほこら**：バーンの杖を使いワープ
- **タロネス**：町の中にいる敵キャラを倒す／女神からジュエル捜索の依頼
- **タロネス西のダンジョン**：ジュエル「リング」入手
- **メノース**：ダンジョンの入口を発見／ジュエル「髪かざり」入手
- **タロネス**：女神からさざなみの鐘入手
- **シュルク東のダンジョン**：ハイドラを倒す／ヒルトの聖杯入手
- **ブロアイ北のほこら**：マジカルキー入手
- **ブロアイ北のダンジョン**：マジカルキーでとびらを開ける／変身した老人を倒す
- **ブロアイ**：領主と話し、ブリムの聖杯入手
- **ハルモニア西のダンジョン**：ミランダの像入手
- **ガラマンティ**：ミランダの呪いを解く
- **ハルモニア**：エギノスの書入手
- **ハルモニア西の ダンジョン**：かくし通路を抜ける
- **カルムート北の泉**：泉のほとりを調べる／聖杯入手
- **カルムート西のダンジョン**：老人と話しネクロマンサー復活／かくし通路を抜ける
- **カルムート南のほこら**：ネクロマンサーに祝福を受ける
- **デザムート**：バーンの杖の力を開放
- **デザムート南の岬**：バーンの杖を使う
- **魔王の島のダンジョン**：魔王を守る魔物4体を倒す／魔空王アザトースとの決戦

エンディング

シミュレーションとRPGをマップで解説し、スポーツゲームで必勝テク伝授

紺碧の艦隊……54

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ……58

レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編……62

攻略大全XX ダブルエックス

動画で表現された戦闘シーンが必見、PC－FXの『紺碧の艦隊』を徹底攻略。前回から引き続きの『ドラゴンナイト&グラフィティ』は、ラスト直前まで詳しく解説する。

フォーメーションサッカー95 della セリエA……64

ドラゴンナイト&グラフィティ……66

連合艦隊を巧みに操り、「より良き負け」へ導け

紺碧の艦隊

CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：3月31日
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

勝利の行方は艦載機の運用次第

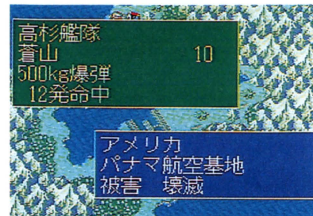
各シナリオごとに用意されたマップを勝ち抜いていくには、艦載機をうまく運用できるかが最大のポイントになる。特に、いくつかある攻撃目標の中から、どれを優先して攻撃するかの選択が重要だ。

●艦船の攻撃には、雷撃が一番有効だ

真珠湾とパナマ運河攻撃が重要

プロローグのあと真珠湾から始まり、それ以降は戦闘結果によって展開が変わっていく。その流れを下のフローチャートにまとめている。原作どおりのエンディングを見るルートが、一番難易度が高い。ここでは、原作どおりのエンディングを見るためのシナリオを攻略している。ポイントになるのは、真珠湾とパナマ運河攻撃だ。

●真珠湾では、戦艦を攻撃しないでおく

●パナマ運河攻撃は、すばやく任務を完了しよう

●2度目のパナマ運河攻撃は、敵飛行場攻撃も同時に行うことになる

フローチャート

プロローグ〜①②③へ

- プロローグ → マップ 真珠湾
- ハワイ占領成功 / ハワイ占領失敗 米太平洋艦隊壊滅
- マップ パナマ運河攻撃 / パナマ運河破壊失敗
- マップ 会合地点
- パナマ運河破壊成功
- 南方作戦戦況報告
- 北太平洋艦隊配備 / 太平洋艦隊再配備
- 帝都空襲(蒼莱登場) / ハワイ空爆計画 / 東京空爆計画
- 天元作戦発動 / マップ ハワイ空爆隊発進 / マップ 東京空爆隊発進
- マップ 決戦/リーガン艦隊 / 帝都空襲(帝都に爆弾投下)
- 天元作戦成功 北太平洋艦隊壊滅 / 天元作戦失敗 米ハワイ奪回 / 後世版MI作戦発動
- 別動作戦選択(サモア選択 フィジー選択) / 米国ハワイ奪回の気配(防衛選択 撤退選択)
- ヤルート島① / マップ 米ハワイ奪回作戦 / ハワイ撤退 ブーメラン作戦発動
- ヤルート島② / ハワイ防衛失敗 / マップ ミッドウェイ海戦
- マップ サモア占領作戦
- マップ フィジー占領作戦 / リーガン艦隊壊滅 ハワイ占領成功
- ミッドウェイ敗北
- サモア占領成功 フィジー占領成功
- サモア占領失敗 フィジー占領失敗 / ハワイ防衛成功
- ①へ ②へ ③へ

①②③

- 1942年10月の状況①
- 1942年10月の状況②
- 第23水雷戦隊 / ツラギ攻略と珊瑚海の罠
- マップ ソロモン海戦 / マップ 珊瑚海海戦 / 珊瑚海の敗北
- マップ トレス海峡封鎖作戦 / フレッチャー艦隊壊滅 ソロモン海の罠
- トレス海峡封鎖完了 / マップ ソロモン海の罠
- トレス海峡封鎖失敗
- モルガン艦隊壊滅
- 出撃/フライングデビル
- ソロモン海の敗北
- マップ リフー島沖海戦
- マップ クリスマス島沖海戦 / 海中艦隊シーウルフ
- 高杉艦隊壊滅 / マップ シーウルフ見参/
- クリスマス島炎上 / ブラックシャーク壊滅
- マップ 海中からの追跡者 / ブラックシャークの脅威
- ブラックシャークの脅威
- ブラックシャーク壊滅
- 米増強艦隊タヒチ集結
- マップ ソロモン諸島制圧 / マップ 激闘/クリスマス島 / 米軍脅威の回復力
- ④へ ⑤へ

④⑤

- 大高首相の決意
- 弦月作戦開始
- マップ 第2次パナマ運河攻撃 / マップ 第2次パナマ運河攻撃
- パナマ運河壊滅 / パナマ運河破壊失敗 / パナマ運河壊滅
- 紅玉艦隊登場
- マップ サンジェゴ攻撃
- ロスアラモス爆撃
- ルーズベルト大統領急死
- マップ 激闘/タヒチ沖海戦(負 → 米軍の動き / 勝)
- 太平洋の米軍沈黙
- ニュース速報 東方エルサレム共和国誕生・対ドイツ宣戦布告
- マップ タヒチ爆撃(負 / 勝)
- 空中戦艦富士出撃
- ニュルンベルク上空
- 原作通りのエンディング / ほぼ原作通りのエンディング

(マーク)＝クーデターが発生してエンディング

15のマップを進行ルートを示して攻略

各マップに登場する敵艦隊の動きは、自軍の動きに応じて変化するが、ここでは各マップに最適な進行ルートと、それに対する敵艦隊の動きを示して攻略していく。出撃艦隊で○が付いているのは、追加投入する際に最適のものだ。

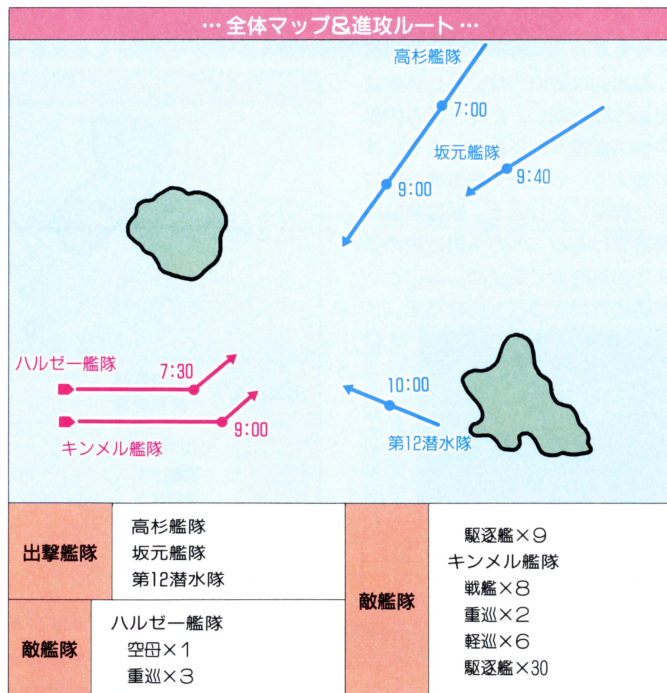
○索敵による敵艦隊の早期発見が作戦成功のカギ

真珠湾

攻撃機の兵装が爆装になっているか確認する。まずは、オアフ島の飛行場を攻撃し、すべて破壊したらほかの施設を攻撃する。１度目の攻撃が終わり、補給に戻ってきたら、攻撃機は兵装を雷装に変更する。そして、あとから出現する敵艦隊に備えること。敵艦隊を攻撃するときはあまり近づかず、離れて航空機での攻撃に専念すること。

勝利条件	戦艦を除く艦船と航空機の全滅
作戦時間	4:00.00 ～18:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

出撃艦隊	高杉艦隊 坂元艦隊 第12潜水隊
敵艦隊	ハルゼー艦隊 空母×1 重巡×3 駆逐艦×9 キンメル艦隊 戦艦×8 重巡×2 軽巡×6 駆逐艦×30

効果的な航空攻撃

艦戦機への攻撃命令は、各空母ごとにまとめて行うと管理しやすい。基本としては１つの攻撃目標に対して、複数の部隊を向かわせる。そして攻撃目標を破壊した段階で、攻撃していない部隊があったときに次の攻撃目標に向かわせるようにする。そうすれば、１つずつ確実に破壊していくことができる。また、攻撃は、爆撃機で防御力の低い駆逐艦を攻撃し、攻撃機や雷撃機で耐久力の高い戦艦や巡洋艦を攻撃するといい。

○移動目標は敵から離れた場所に

パナマ運河攻撃

ガトゥーン・ロックには、破壊すべき場所が全部で５ヵ所ある。雷洋と春嵐をうまく振り分けて攻撃しよう。攻撃が終わったら、敵の艦隊や航空隊を避けながら、マップの南方まで最短距離で進もう。

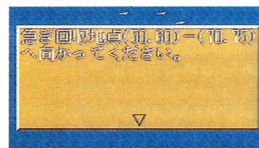
○５ヵ所すべてを破壊しよう

勝利条件	ガトゥーン・ロックを破壊し、紺碧空軍を南方に脱出
作戦時間	3:00.00 ～ 5:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

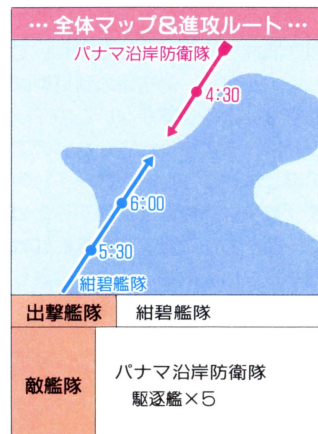
出撃艦隊	紺碧艦隊
敵艦隊	パナマ沿岸防衛隊 駆逐艦×5 コロン沿岸防衛隊 駆逐艦×5

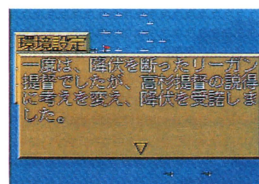
会合地点

とにかく、回収地点目指して一直線に向かう。回収地点付近には敵の対潜哨戒機が飛んでいる。しかし、ほとんど攻撃してこないので、駆逐艦攻撃に集中しよう。

○このメッセージが出ればOK

勝利条件	敵艦船を排除し、回収地点へ到達する
作戦時間	4:00.00 ～ 7:30.00

…全体マップ&進攻ルート…

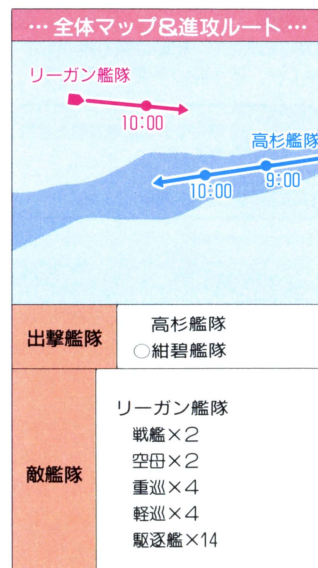
出撃艦隊	紺碧艦隊
敵艦隊	パナマ沿岸防衛隊 駆逐艦×5

決戦！リーガン艦隊

ここで一番重要なことは、艦隊編成で新型戦闘機である電征を、零戦の代わりに空母に搭載しておくことだ。また、攻撃機はあらかじめ兵装を雷装にしておく。攻撃の際は、空母を最優先に攻撃すること。敵艦隊の艦数が少なくなってきたら、降伏勧告をしよう。

○原作どおりに降伏勧告の成功でクリア

勝利条件	敵艦載機を全滅し、降伏させるか敵艦隊の全滅
作戦時間	8:00.00 ～18:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

出撃艦隊	高杉艦隊 ○紺碧艦隊
敵艦隊	リーガン艦隊 戦艦×2 空母×2 重巡×4 軽巡×4 駆逐艦×14

※フローチャートで、黄色の囲みはビジュアルによるイベントを表し、青色の囲みはクリアしていくマップを表す。マップ上で青いルートは味方の動きを、赤いルートは敵艦隊の動きを表す。また、進行ルート上の時間は各ポイントへの目標となる到達時間を表す。

サモア占領作戦

こちらの兵力がかなり優勢なので、敵の陸上部隊の攻撃は簡単だ。ここで一番重要なのは時間。潜水艦は移動速度が遅いので、上陸地点の港に到達するまでに時間がかかる。全速で進まないとタイムオーバーになってしまう。途中、敵の潜水艦と戦闘になる場合もあるが、無視して上陸を最優先に行う。海兵隊を上陸させたら、それぞれ各攻撃目標に向かわせよう。

勝利条件	陸上部隊を全滅し、サモア基地を占拠する
作戦時間	23:00.00~7:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

九鬼海兵隊
0:45
3:00
4:00
5:00
6:00
護衛艦隊
潜水艦隊

出撃艦隊	九鬼海兵隊
敵艦隊	護衛艦隊 駆逐艦×7 潜水艦隊 潜水艦×3

ソロモン海戦

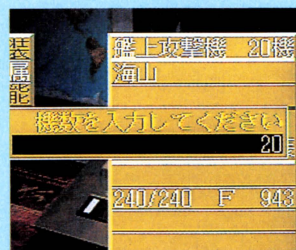
初期の戦力だけでは苦しいので、艦隊編成で駆逐艦の数を増やしておく。ただし、対空用の秋月型は、航空機による攻撃がないこのマップでは、あまり役に立たないので配備しないこと。敵の数が多いので、数少ない魚雷を節約するために、第一および第二哨戒隊とは戦闘をしない。敵輸送船とその周りにいる敵艦隊に戦力を集中しよう。

⬆艦隊編成で、艦船の数を増やしておこう。戦う前の準備が一番大事

勝利条件	停泊中の米軍輸送船を全艦撃沈
作戦時間	19:00.00~1:00.00

出撃艦隊	第23水雷戦隊 ○高杉艦隊
敵艦隊	北方部隊 重巡×3 駆逐艦×2 南方部隊 重巡×3 輸送艦隊 輸送船×10 ツラギ守備艦隊 重巡×3　軽巡×2 駆逐艦×2 第一哨戒隊 重巡×1　駆逐艦×3 第二哨戒隊 重巡×1　駆逐艦×2

艦隊編成で戦力整備

艦隊編成では、艦船の追加や変更を行う。しかし、それよりも重要なのが空母の搭載機の変更だ。艦載機の数を、10~15機ぐらいに編成し直そう。また、新型機を配備させるときは、空母ごとに統一させること。そうしないと、新型機の速度に旧型機が追いつけず、バラバラに行動するようになる。

⬆攻撃目標によって、戦闘機や爆撃機、攻撃機の割合を変更しよう

トレス海峡封鎖作戦

こちらの紺碧艦隊は潜水艦部隊なので、敵艦隊は爆雷でしか攻撃できない。爆雷は、接近しないと使えない武器なので、こちらが魚雷の届く範囲内で距離をおいて戦闘すれば、楽に勝てる。また、こちらの攻撃は、駆逐艦と巡洋艦を優先して行う。この2つを沈めてしまえば、攻撃を受ける心配はなくなる。あとは、ゆっくりとほかの艦船を攻撃しよう。紺碧艦隊はかなり強力な艦隊なので、作戦も何も考えず、ただ接近させていくだけでも勝てる可能性は高い。

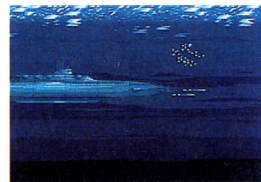
勝利条件	敵艦隊を全艦撃沈
作戦時間	13:00.00~19:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

15:00
15:00
フレッチャー艦隊
紺碧艦隊

出撃艦隊	紺碧艦隊 ○坂元艦隊
敵艦隊	フレッチャー艦隊 戦艦×1 空母×3 重巡×5 軽巡×3 駆逐艦×13

リフー島沖海戦

基本的な戦い方は、トレス海峡封鎖作戦と同じ。ただ、味方の航空機の援護があるので、さらに楽に戦える。敵空母の艦載機への攻撃は援軍に任せよう。敵艦隊は損害を受けると、西方へ逃げ始める。味方の航空機で足止めしないと、紺碧艦隊が近づけなくなるぞ。

⬆紺碧艦隊の魚雷攻撃は、ほぼ百発百中

勝利条件	敵艦船と航空機の全滅
作戦時間	6:00.00 ~11:00.00

出撃艦隊	紺碧艦隊 ○高杉艦隊
敵艦隊	モルガン艦隊 戦艦×1 空母×3 重巡×3 軽巡×3 駆逐艦×18

クリスマス島沖海戦

クリスマス島の飛行場および航空機への攻撃は、簡単に成功させることができる。それよりも遅れて登場するフライングデビル隊の方が問題。高速で艦隊に近づいて攻撃してくるので、出現してから戦闘機を発進させても間に合わない。クリスマス島攻撃のあと、戦闘機はフライングデビル隊の進攻ルート上で待機するようにしよう。

勝利条件	敵爆撃機隊の全滅
作戦時間	12:00.00~19:00.00

出撃艦隊	高杉艦隊
敵艦隊	なし

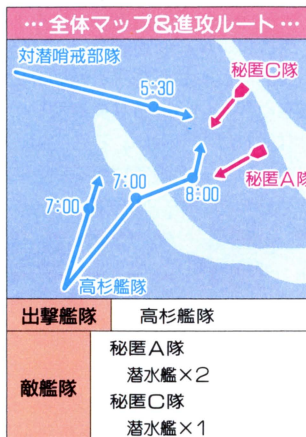
海中からの追跡者

味方の対潜哨戒機が登場する。まずは、この対潜哨戒機で索敵を行い、敵潜水艦の位置を確認する。見付けたら、星電を追尾させて見失わないようにしよう。敵潜水艦への攻撃は爆雷を持つ巡洋艦、駆逐艦で行う。爆雷を持つ巡洋艦、駆逐艦は独航艦にして、本隊とは別れて攻撃に向かおう。ほかの艦船は攻撃できないので、離れた場所に避難させておくこと。

勝利条件	敵潜水艦を全艦撃沈
作戦時間	5:00.00～10:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

対潜哨戒部隊
秘匿C隊
5:30
7:00
8:00
7:00
秘匿A隊
高杉艦隊

出撃艦隊	高杉艦隊
敵艦隊	秘匿A隊 潜水艦×2 秘匿C隊 潜水艦×1

ソロモン諸島制圧

サンクリストバル島の飛行場には、戦闘機と爆撃機が多数配備されている。まずは、この航空機部隊を全滅させるために攻撃をしかけよう。飛行場の破壊には、爆撃機を2、3部隊で間に合う。しかし、攻撃前に戦闘機が飛び立っていることもあるので、護衛の戦闘機部隊を一緒に向かわせるのを忘れないようにしよう。残りの艦載機は、爆撃機が陸上部隊を、攻撃機は敵艦隊を攻撃しよう。

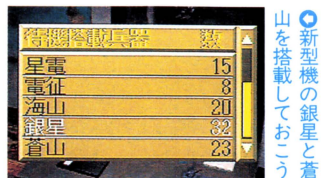
勝利条件	サンスクリストバル島にいる敵部隊の全滅
作戦時間	6:00.00～14:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

出撃艦隊	坂元艦隊 ○高杉艦隊
敵艦隊	守備艦隊 重巡×2 軽巡×1 駆逐艦×9

第2次パナマ運河攻撃

空母の艦載機のうち、攻撃機、雷撃機はカリブ海艦隊を攻撃する。もちろん、空母を最優先に攻撃すること。爆撃機は、戦闘機とともにパナマの飛行場とガトゥーン・ロックの攻撃に向かう。艦載機の発進が遅れなければ簡単に勝てる。

○新型機の銀星と蒼山を搭載しておこう

勝利条件	終了時刻に2つのガトゥーン・ロックを破壊しているか、敵戦力の全滅
作戦時間	11:00.00～17:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

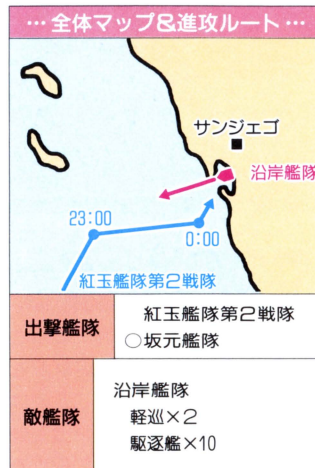
出撃艦隊	高杉艦隊 紺碧艦隊
敵艦隊	カリブ海艦隊 空母×1 重巡×2 軽巡×1 駆逐艦×8

サンジェゴ攻撃

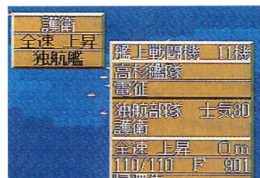
まずは、艦隊編成で紅玉艦隊に艦船を追加して戦力増強をはかろう。また、航空機を搭載できる戦艦と巡洋艦に、雷洋を搭載する。艦隊編成で空母を追加しないなら、港と空港を艦船の砲撃で攻撃することになる。その場合は、砲撃力の高い戦艦を追加しておくといい。このマップでは、敵艦隊を相手にせず、サンジェゴ軍港と空港へ近づくことを最優先に行動しよう。

勝利条件	サンジェゴ軍港と空港を壊滅する
作戦時間	22:00.00～ 6:00.00

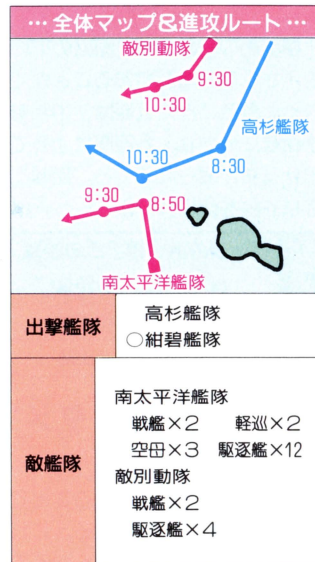
…全体マップ&進攻ルート…

出撃艦隊	紅玉艦隊第2戦隊 ○坂元艦隊
敵艦隊	沿岸艦隊 軽巡×2 駆逐艦×10

激闘！タヒチ沖海戦

島の南西にいる敵艦隊を索敵で発見しだい、艦載機を発進させる。敵艦隊への攻撃は、空母を最優先に行う。あとから出現する敵別動隊には空母がないので、艦載機を使って攻撃すれば簡単に全滅できるはずだ。敵潜水艦は、ほかの艦隊を全滅させてから、駆逐艦を独航艦にして、攻撃に向かわせよう。

○敵の戦闘機に備えて、雷征を護衛に

勝利条件	敵艦船と航空機の全滅
作戦時間	7:00.00～12:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

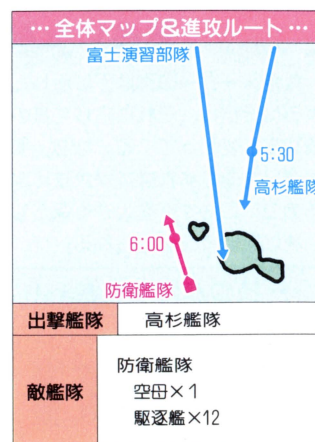
出撃艦隊	高杉艦隊 ○紺碧艦隊
敵艦隊	南太平洋艦隊 戦艦×2 軽巡×2 空母×3 駆逐艦×12 敵別動隊 戦艦×2 駆逐艦×4

タヒチ爆撃

ここでは決まった出撃艦隊がなく、自由に1つを選べる。選ぶ艦隊は、空母が配備されている艦隊ならどれでもかまわない。前回のマップと同じ場所に敵艦隊は存在する。索敵せずに、作戦開始と同時に艦載機を発進させて、島の飛行場と敵艦隊の攻撃に向かうことも可能だ。敵艦隊への攻撃は空母が最優先。高杉艦隊を選べば、簡単にクリアできるマップだ。

勝利条件	タヒチ空軍の壊滅
作戦時間	4:00.00～ 9:00.00

…全体マップ&進攻ルート…

出撃艦隊	高杉艦隊
敵艦隊	防衛艦隊 空母×1 駆逐艦×12

※マップ上で青いルートは味方の動きを、赤いルートは敵艦隊の動きを表す。また、進行ルート上の時間は各ポイントへの目標となる到達時間を表す。

基本戦法とシナリオモードのクリア法を紹介！

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売日：3月24日（発売中）
価格：9800円（税別）
ジャンル：スポーツ
継続機能：バックアップメモリ
その他：最大2人プレイ可

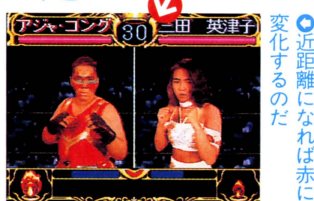
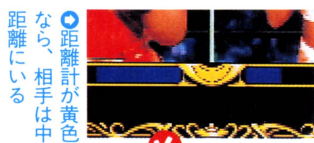
3つのメーターの特徴を徹底分析

試合に勝つには、画面に表示される3つのメーターで試合状況を見きわめる必要がある。ここでは、各メーターの見方とその特徴を分析して、どのように試合に役立てていくのかを解説していく。

各メーターの特徴をよく覚えよう

出す技に応じた間合いをとる

相手との間合いは、画面の下に表示される距離計で知ることができる。各色ごとに近距離、中距離、遠距離に分かれ、各距離によって出せる技が限られてくる。距離に応じて技を使いわけよう。

距離計が黄色なら、相手は中距離にいる

近距離になれば赤に変化するのだ

距離計の見方

ゲージの色	相手との距離
赤	近距離
黄	中距離
青	遠距離

力をタメて技の威力を倍増

距離計の両隣にあるのがカメーター。Ⅲボタンを連打することで、このメーターを上げられる。これが低いと技の威力が小さくなるので、大技を出す前に十分このメーターを上げておこう。

相手のダウン中に力を高めよう

気合いを高めて連続技を出す

気合メーターの炎は下に示したように変化し、それに応じて技の成功率も変わってくる。なお、Ⅲボタンを連打すれば炎が大きくなるので、これで炎を大きく保っていれば連続技を決められる。

技をかけた時点で炎が大きければ…

連続で技をかけることができる

…技のかけやすさ…

試合を有利にする技の組み立て方

実際にプレイする場合は、試合の局面に合わせて相手と適切な距離をとり、いろいろな技を使い分けなければならない。ここでは、対コンピュータ戦で試合を有利に進めるための闘い方を解説する。

試合の流れをつかんで、勝利をつかめ

序盤 近距離の基本技で攻撃

試合の序盤は近距離に間合いを取って、張り手やキック、ボディスラムなどの基本技を使って攻める。初めからスープレックスのような大技はかかりにくいため、基本技で徐々に相手の体力を減らすことが、中盤以降の技へつなぐための重要なポイントになる。

張り手を連打

張り手は唯一、連打することができる技だ。ただし、繰り返して使うとカメーターと気合メーターが下がるので、適度にⅢボタンを連打して回復するようにしよう。

張り手の連打で相手の体力を減らそう

キックで間合いをとる

キックは近距離からだけでなく、中距離からも出すことができる。近距離から相手との間合いをあけるときは、キックで相手をけん制しながら距離をあければいい。

キックは中距離へ移動するときに便利

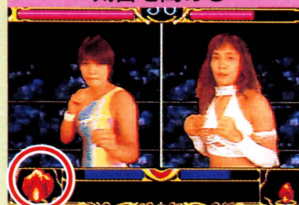
ボディスラムで相手をダウン

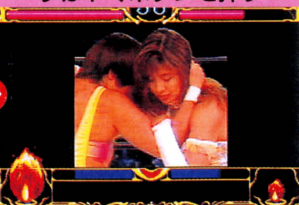
ボディスラムは組み技のなかでもっとも成功しやすく、張り手やキックよりも威力が高い。また、相手をダウンさせることで関節技や飛び技へつなぐことができる。

基本的な技だが、威力はそこそこある

組み技を確実にキメるには

組み技を成功させるには、相手よりも気合メーターを高くして、コマンドをすばやく入力しなければならない。このうち、気合メーターは相手がダウンしているときだけでなく、相手と間合いを取っているときにも上げるようにしよう。また技のコマンドは、レスラーどうしが組み合う画面に切り替わった瞬間に入力するようにする。

気合を高める

Ⅲボタンを連打して、相手より炎を大きくしておこう

すばやくボタンを押す

この画面に切り替わった瞬間にコマンドを入力すれば技がかかる

中盤 中距離の技で相手をほんろう

相手の体力がある程度減ってくると、ダウン時間が長くなるので、無理なく中距離まで間合いを取れるようになる。中距離からはドロップキックやチョップなど、一撃で相手をダウンさせられる技を出せるので、遠距離へ間合いをとるためのつなぎとして使うといい。

不意討ちのドロップキック

ドロップキックやハイキックは相手にかわされると自分がダウンしてしまうが、相手に不意討ちをくらわすには絶好の技だ。また、試合開始直後に使う手もある。

●中距離になったら、すぐにこれを出そう

チョップを連発

ドロップキックなどと違って、相手にかわされてもダウンしない利点がある。組み技が主体のレスラーが相手のときは、中距離に間合いを取ってこの技を連発しよう。

●相手にかわされてもダウンせずにすむ

ロープに走って中距離へ

自らロープに走ることによって、中・遠距離からボディクラッシュなどの強力な技を出せる。相手となかなか間合いをとれないような場合は、この技を利用しよう。

●距離計が変化したらコマンドを入力

●近距離の間合いでロープへ走っていく

●強力な技をかけることができる

終盤 遠距離からの飛び技を決定打に

相手の体力がかなり減ったら、遠距離から飛び技を出すチャンス。この一撃で相手に決定打を与えて、うまくフィニッシュにつなげるようにしたい。遠距離からの飛び技には、相手が立っているときに出せる技と、相手がダウンしているときに出せる技の2種類がある。

相手が立っているとき

相手が自分から離れて遠距離まで間合いを取ったら飛び技のコマンドを入力しよう。相手も飛び技を使う可能性があるので、コマンド入力はすばやく行うこと。

●立っている相手に遠距離からアタック

相手がダウンしているとき

相手のダウン中に遠距離に離れて、すぐに飛び技のコマンドを入力する。相手がダウンしているため、技の失敗はほとんどない。終盤はこの戦法を積極的に使おう。

●相手のダウン中に飛び技で大ダメージ

フィニッシュ 近距離で大技をさく裂

試合の最後は、すぐにフォールやギブアップで勝負をつけられるように近距離で闘おう。フォールを奪う場合はスープレックスで大ダメージを与え、相手をギブアップさせる場合は何度も関節技を決めるようにする。どちらも気合メーターを高めておくことが重要だ。

スープレックスで大ダメージ

すべてのレスラーは、相手と組むことで強力なスープレックスを出すことができる。この技で相手の体力と気力を十分に下げてからフォールすれば確実に勝てるぞ。

●スープレックス技で相手を投げる

●相手の体力が少なくなったらチャンス

●相手がダウンしたらすぐにフォールだ

関節技でギブアップ

関節技の威力はカメーターによって左右される。相手のダウン中にⅢボタンを連打し、カメーターが最大になったときに技を決めればギブアップさせやすい。

●カメーターを上げてから関節技を出す

●相手と組んで出す関節技もある

●ギブアップまでもう少しだ

全女レスラーの必殺技をマスター

試合の最後は、各レスラーの必殺技でフィニッシュを決めたいところだ。もちろん、ほかの技に比べて必殺技の方が威力が高いので、出し方をマスターしておけばかなり有利だ。そこで、下に全女レスラー全員の代表的なスープレックス系の必殺技と、その出し方をまとめたので、試合の最後を飾るときにぜひ使ってみよう。

全女レスラーの必殺技一覧表

選手名	技名	技の出し方
アジャ・コング	アジャドライバー	近距離で組んで⬇＋Ⅳ
北斗晶	ノーザンライトボム	近距離で組んで⬆、⬇＋Ⅳ
堀田祐美子	ピラミッドドライバー	近距離で組んで⬇＋Ⅳ
豊田真奈美	JOサイクロンスープレックス	近距離で組んで⬆＋Ⅳ
山田敏代	リバースゴリースペシャルボム	近距離で組んで⬆、⬇＋Ⅳ
井上京子	ナイアガラドライバー	近距離で組んで⬇＋Ⅳ
井上貴子	クロスアームオーロラスペシャル	近距離で組んで⬆＋Ⅳ
三田英津子	デスバレーボム	近距離で組んで⬆、⬇＋Ⅳ
下田美馬	タイガースープレックス	近距離で組んで⬆＋Ⅳ
長谷川咲恵	裏投げ	近距離で組んで⬆＋Ⅳ

※表中の＋はボタンを同時に押すということを、矢印は方向キーを押す方向を示している。

シナリオモードの闘い方を相手別に攻略

シナリオモードを勝ち抜くための、闘い方を相手別に解説する。このシナリオモードでは、全部で10人いる全女レスラーの中から1人を選んでプレイすることになるが、ここではどんな系統の技でも使える、豊田真奈美を使って攻略してみた。ほかのレスラーを選んだ場合でも応用できるようになっているので役立ててほしい。

○謎の軍団「K・W・P」のレスラーをすべて倒すのが目的

○オールラウンドにどんな種類の技もこなす豊田真奈美で大攻略！

第1試合 VS 紫 怨

紫怨は中距離に間合いを取って、必殺技のヤンキーキックを出してくる。これを避けるために、近距離まで間合いを縮めて、すぐに組み技へもっていくようにする。ここで、無難にボディスラムを出すのもいいが、気合メーターが相手よりも高まっていれば、試合の序盤から大技をかけることができる。強力なスープレックスを積極的に使って一気に勝負をつけよう。

紫怨の必殺技

- ◆ヤンキーキック(近・中距離)
- ◆ヤンキースープレックス(近距離)

○ヤンキーキックを避けるために間合いをつめて相手と組む

○試合の序盤から、スープレックスをかけることができるのだ

第2試合 VS 斧野 魔知子

斧野はおもに中距離に間合いを取って、メガトンキックやデビルアックスボンバーで攻めてくる。そこで、斧野が中距離へ移動して必殺技を出してくる前に、すばやくドロップキックを出して斧野をダウンさせよう。そして、ダウンしているあいだにⅢボタンを連打して気合メーターを高め、起き上がってきたらボディスラムの連発で攻めるといい。

斧野魔知子の必殺技

- ◆デスヘッドロック(近距離)
- ◆ハイパーバックドロップ(近距離)
- ◆メガトンキック(中・遠距離)
- ◆デビルアックスボンバー(中・遠距離)

○パワフルな技を使って攻めてくる

○ドロップキックで相手をダウン

○ボディスラムを連続で決めよう

第3試合 VS 妖鬼妃

妖鬼妃の必殺技はすべて近・中距離に間合いを取って出す打撃技。どれも受ければダメージが大きいので、常に組み技へもっていくようにしたほうがいい。また、遠距離に間合いを取って飛び技を出す作戦もある。ただし、中距離に間合いをつめられると、相手の必殺技を受ける危険性があるので、相手との間合いには配慮すること。

妖鬼妃の必殺技

- ◆幻視闘拳(近距離)
- ◆龍旋脚(近・中距離)
- ◆連弾影斬蹴(近・中距離)

○近・中距離で打撃系の強力な必殺技を連発してくる

○初めのうちはキックや張り手を使って攻めていく

○相手に必殺技を使わせないため、間合いをあけずに相手と組む

第4試合 VS セーラ・月神

このレスラーは中・遠距離からの飛び技が得意なので、近距離に間合いを取るようにする。ただし、試合の序盤に組むとロープに投げられやすいので、キックや張り手で徐々に体力を減らすといい。相手をダウンさせたら、カメーターと気合メーターを上げて、関節技を何度か決めれば楽に勝てる。

セーラ・月神の必殺技

- ◆クレセントアタック(遠距離)
- ◆フルムーンキック(全距離)
- ◆ムーンダイバー(中・遠距離)
- ◆ムーンリゲイン(中・遠距離)

○相手がダウンしたら、カメーターを上げて関節技でグイグイ攻める

第5試合 VS ジェーン・本田

ジェーンは近・中距離から、必殺技のアマゾンハイキックやワイルドチョプなどで攻撃してくる。ほかの基本技もキックなどの打撃技が中心になるので、相手との間合いはあけずに、組み技だけで攻めていくのが得策。最初はボディスラムで相手の体力を減らしていき、徐々にカメーターと気力メーターを上げてから、スープレックスを何度か決めれば、難なく勝つことができる。

ジェーン・本田の必殺技

- ◆かみつき(近距離)
- ◆アマゾンハイキック(近・中距離)
- ◆ワイルドチョップ(近・中距離)

○ワイルドな打撃技で攻めてくるぞ

○ボディスラムで体力を減らして…

○スープレックスを仕掛けるのだ

第6試合 VS ジュリ・アラキ

ジュリは防御力や回避力に優れており、組み技をかけようとするのをかわす特殊な能力がある。そこで、近距離からの張り手やキックを使って相手の体力を減らしていくようにする。そして、相手をダウンさせられたら、遠距離からの飛び技で攻める。あとは、関節技を連続で決めていこう。

ジュリ・アラキの必殺技

- ◆組ませない(近距離)
- ◆ストール攻撃(近・中距離)
- ◆パンチ系技流し(全距離)
- ◆ランニングヒッププッシュ(中・遠距離)

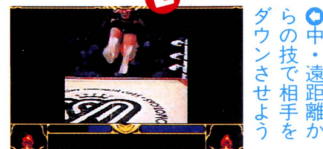
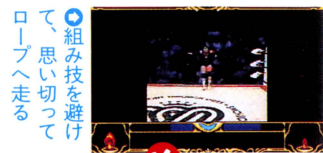
ジュリは回避力が高く、組み技をかわす特殊能力もある

このように遠距離からの飛び技や関節技で攻めるといいぞ

第9試合 VS パトーラ

パトーラは、組むとサンダースネーククローを出し、距離を取るとナイルボンバーで攻めてくるのでスキがない。ここは思い切って自分からロープに飛び、中・遠距離からのドロップキックで相手をダウンさせるようにしよう。あとは、カメーターと気合メーターを高め、何度も関節技をかけてギブアップをねらうといい。

パトーラの必殺技

- ◆サンダースネーククロー(近距離)
- ◆ナイルボンバー(中・遠距離)
- ◆ミラージュスープレックス(近距離)

パトーラは組み技と打撃技が両方とも得意

組み技を避けて、思い切ってロープへ走る

中・遠距離からの技で相手をダウンさせよう

第7試合 VS マドモアゼル・セイコ

このレスラーは中・遠距離からのエアロウィップをねらってくるので、つねに近距離の間合いをキープすることが重要なポイントになる。また、張り手の連打が有効で、相手の体力をかなり減らすことができる。しかし、あまり張り手を連打しすぎると気合メーターが下がってしまうので、相手がダウンしているときに、適度に気合メーターを回復させよう。

マドモアゼル・セイコの必殺技

- ◆ジェフスペシャル(近距離)
- ◆エアロウィップ(中・遠距離)

中・遠距離から得意のエアロウィップを使ってくる

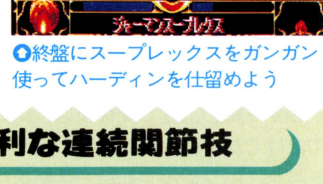
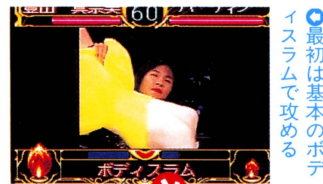
近距離に間合いを取り、張り手の連打で相手の体力を減らそう

第10試合 VS ハーディン

ハーディンは近・中距離に間合いを取って、強力な必殺技を出してくる。この必殺技を受けてダウンすると、続けて別の技を受けてしまうのでとても危険だ。この事態を避けるために必ず相手と組むようにする。攻めるときは、ボディスラムと関節技を併用しながら相手の体力を減らしていき、最後はスープレックスで決めよう。

ハーディンの必殺技

- ◆ジャンピングメガプッシュ(中遠距離)
- ◆トリプルアクセルキック(近・中距離)
- ◆マッハトゥキック(近距離)

近・中距離から必殺技を出してくるぞ

最初は基本のボディスラムで攻める

関節技も併用して、相手の体力を減らす

終盤にスープレックスをガンガン使ってハーディンを仕留めよう

第8試合 VS ユミカ

ユミカは忍術系のトリッキーな必殺技を多用してくる。なかでも注意しなければならないのが、超強力なイヅナスープレックスで、試合の序盤から容赦なく仕掛けてくる。この技を受けないように、相手とは組まずに近距離で間合いを取り、張り手やキックで攻めるようにしよう。なお、分身の術は相手の姿が分かれたときに張り手かキックを出せば、簡単に本物を見破ることができる。

ユミカの必殺技

- ◆イヅナスープレックス(近距離)
- ◆火炎正拳突き(全距離)
- ◆分身の術(中・遠距離)

ユミカが分身の術を使ったら…

ここでキックか張り手を出そう

簡単に本物を見破ることができる

ゲーム終盤に有利な連続関節技

試合の終盤、相手の体力が減ってくると、ダウンしたときになかなか起きなくなる。そのとき、気合メーターを高めて、関節技をかけよう。すると、関節技がはずれたあとも、相手はダウンしているので、同じことを繰り返せば連続で関節技をかけられる。

気合メーターを回復して関節技を出す

何度も連続で決めることができる

初心者でもすぐに遊べる基礎知識がたっぷり！

レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編

PC アーケードカード対応

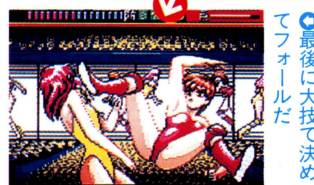
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：5月19日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：最大3人プレイ可

カードバトルのコツを覚える

5枚のカードから1枚を選び、出したカードによって技をかけたり、かけられたりするカードバトル。基本的に、数字の大きいカードを出したほうが、技を出しやすくなる。ただし選手によっては、技のパラメータの数値が高ければ、カードの数値が小さくても技が決まることがある。団体経営編と新人デビュー編を快適に進めるために、バトルを制するテクニックをいくつか伝授しよう。

攻撃が最大の防御となる

バトルに勝つと、ポイントがもらえる。これを、攻撃や防御のパラメータに振り分けるのだが、まずは攻撃のパラメータを優先しよう。しかも、1つの項目だけを集中して育てるのだ。最初のうちは全体的にパラメータの数値が低く、負けが続く。勝ってポイントを入手しなければ強くなれない。そこで早いうちに得意技を作り、勝つ確率を上げるのだ。勝てるようになったら得意技を増やしていこう。

最初のうちは得意技だけでがんばる

慎重に難易度の低い技から使っていく

まずは一つだけ集中して育てるのだ

最後に大技で決めてフォールだ

関節技は勝利への近道だ

相手を締め上げる関節技は、体力だけでなく腕や脚にもダメージを与え、ギブアップに持ち込めるという利点がある。また、ほかの攻撃よりも多くの体力を減らせる場合もある。そこで、この関節技を得意技にしておけば、必ず有利に戦うことができるぞ。逆に相手が関節技を得意とする選手なら、かなり苦戦を強いられる。防御のパラメータを上げるときも、関節技の防御を優先しよう。

相手を締めつけて、一気に体力を奪うのだ

そのままギブアップだ。効率良く勝てるぞ

必殺技は難易度の高いものを選ぶ

試合中「特A」のカードが出たら、必殺技を使うことができる。必殺技は、各選手が1つずつ持っていて、途中で変更することもできるのだ。この「特A」カードを使うと、どんなに難易度が高い技でも確実に出せる。そこで常に、覚えられる技のうち、一番難易度が高い技を設定しておこう。一発逆転も十分ねらえるぞ。

このカードが来たら出し惜しみするな

普段は決まらない大技もこのとおり

数値が小さいカードでも平気

カードバトルは、通常相手より大きい数字のカードを出すと技が出やすい。だが、カードの配分はコンピュータがランダムに行うため、小さい数のカードだけになる場合もある。このとき、自キャラがパラメータの数値が高い得意技を持っていると、たとえカードの数字が小さくても、こちらの技が出ることもあるのだ。

なんと、小さいカードしかない。こんなこともよくあるのだ

小さい数字でも、得意技を選んでおく

やっぱり相手より小さい数字だった…

だけど、こっちの技が炸裂したぞ！

ポジションは常にチェック！

バトル画面の中央に、小さくリングと選手が見える。これで、選手のポジションを確認しておくのだ。たとえば、選手がロープの近くにいるときは、関節技をかけても逃げられやすい。また場外になると、使えなくなる技が出てくる。そのかわり、場外でしか使えない技を出すチャンスでもある。選手の位置を常にチェックして、最適な技が出せるようにしておこう。

常に中央のリングを見て、どこにいるか確認だ

場外だ！ 戻ろうか、攻撃しようか

場外でしかできない攻撃をしてみよう

場外でも相手にダメージを与えられる

どの系統の技を育てるか決定

カードで出せる技はには投げ技、関節技、打撃技、飛び技、その他などがある。どの技もプレイヤーが育てていくことになるのだが、限られたポイントで何を育てるかは、完全に各プレイヤーの好みになる。そこで、技ごとのデータを下の表にまとめた。これを見て、自分の選手にどの技を覚えさせるか、どの系統を強化して育てていくのかを決めよう。また合体技は、タッグマッチを組んだ相手との評価値の合計によって、使えるものが決定されるぞ。

打撃技 パワーボム など

肘や膝などで、相手を叩きつける技。体力のパラメータを中心に上げてやろう

その他 挑発 など

特殊攻撃や気合を入れたりする。すばやさのパラメータを上げておくと、決まりやすくなるのだ

投げ技 J・O・サイクロン など

相手をつかんで、豪快に投げる技。これは筋力のパラメータを中心に上げるとさらに効果的だ

関節技 STF など

相手を締めつけて体力を減らす技。ほかの技より、大きいダメージを与えることができる

飛び技 ムーンサルトプレス など

ロープなどを利用し、相手に飛び込んでダメージを与える技。どれも派手で、決まると気分がいいぞ

合体技 ダブルインパクト など

組んだ相手との評価値の合計で、出せる技が決まる。評価値が上がれば出せる技も増える

カードで使える技一覧表

カード	技　名	箇所	場外	フォール	難易度
投	アームホイップ	体	×	○	1
投	ボディスラム	体	○	○	1～3
投	フロントスープレックス	体	×	○	3～5
投	ブレーンバスター	体	○	○	2～5
投	バックドロップ	体	○	○	4～8
投	裏投げ	体	×	○	4～7
投	ノーザンLスープレックス	体	×	○	5～7
投	キャプチュード	体	×	○	6～8
投	ジャーマンスープレックス	体	×	○	7～9
投	J・O・サイクロン	体	×	○	9
極	スリーパーホールド	体	○	×	1～4
極	脇固め	腕	○	×	2～5
極	逆エビ固め	体、脚	○	×	2～4
極	コブラツイスト	体、腕	×	×	3～5
極	チキンWアームロック	腕	×	×	3～6
極	アキレス腱固め	脚	×	×	4～7
極	ストレッチプラム	体、腕	×	×	5～7
極	サソリ固め	体、脚	×	×	5～7
極	フェイスロック	体	○	×	4～7
極	STF	体、脚	×	×	6～8
打	エルボーバット	体	○	○	1～4
打	掌底	体	○	○	2～5
打	ラリアート	体	○	○	3～8
打	DDT	体	○	○	3～6
打	コンビネーションキック	体、脚	×	○	5～8
打	パイルドライバー	体	○	○	5～7
打	S式バックブリーカー	体	×	○	3～6
打	ノーザンライトボム	体	×	○	7
打	パワースラム	体	×	○	5～8
打	パワーボム	体	○	○	5～8
飛	ドロップキック	体	○	○	1～3
飛	ローリングソバット	体	○	○	1～3
飛	ギロチンドロップ	体	×	○	2～4
飛	ジャンピングニーバット	体	×	○	2～4
飛	Fショルダータックル	体	×	○	3～5
飛	延髄斬り	体	×	○	4～6
飛	フライングニールキック	体	×	○	5～7
飛	ミサイルキック	体	×	○	5～7
飛	フランケンシュタイナー	体	×	○	7～9
飛	ムーンサルトプレス	体	×	○	7～8
他	間合いを取る	—	×	×	1～5
他	挑発	—	○	×	1～5
他	凶器攻撃	体	○	○	3～6
他	スモールPホールド	体	×	○	4
他	逆さ押え込み	体	×	○	5
他	ローリングCホールド	体	×	○	6
他	イス攻撃	体	限定	×	2～5
他	鉄柱攻撃	体	限定	×	3
他	気合を入れる	—	×	×	1～5
合	ダブルドロップキック	体	○	○	3
合	合体ブレーンバスター	体	×	○	4
合	合体パイルドライバー	体	×	○	6
合	合体パワーボム	体	×	○	7
合	ダブルインパクト	体	×	○	8

※カード：カードの種類（投・投げ技、極・関節技、打・打撃技、飛・飛び技、他・その他、合・合体技）、箇所：ダメージを与える箇所、場外：場外になったとき使用可能か（○・可能、×・不可能、限定・場外でのみ使用可能）、フォール：フォールに持っていけるか（○・可能、×・不可能）、難易度：技ごとの難易度

試合の必勝法とおすすめ先発メンバーを大公開

フォーメーションサッカー95 della セリエA

PC アーケードカード対応

メーカー名：ヒューマン
発売予定日：4月7日
予定価格：9800円（税別）
ジャンル：スポーツ
継続機能：バックアップメモリ
その他：最大4人プレイ可

SERIE A 強行ドリブルからの得点パターン

得点パターンをつかむことで、確実にシュートを決められるようになろう。まず、ドリブル能力の高い選手にボールを持たせ、相手のゴール前まで進んでいく。次に、その選手にキーパーを引きよせ、ゴール前の別の選手にボールをパスする。これで、キーパーのスキをついてシュートを決められる。

ゴール前にいる味方にパスをする

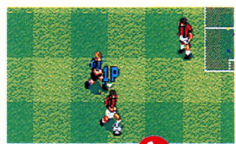
このように、キーパーのいないところをねらってゴールを決めよう

ドリブルで相手のゴール前まで進もう

相手のスライディングをかわすには

味方がドリブルをしているとき、相手が後ろから追いかけてきたら、ある程度引きつけておいて進行方向を変えよう。すると、相手の選手が強引にスライディングを仕掛けてきても、うまくかわして相手を振りきることができるのだ。Ⅰ、Ⅱボタンを同時に押して、ジャンプでかわす方法もあるが、失敗しやすいので使わないほうがいい。

ドリブル中に追手がきたら…

走る方向を急激に変えよう

SERIE A 全18チームのベストメンバーを完全網羅

各チームの選手には、走る速さ、キック力、ドリブル能力、ディフェンス力といった4つの能力があり、選手ごとにそのランクが異なっている。そこで、各チームごとに能力の高い11人の先発メンバーを選出してみた。実際に試合で使われている、初期設定のフォーメーションといっしょに、各選手のポジションも示してあるので、これを参考にチームを編成しよう。

能力の高い選手を先発にそろえよう

表の見方
RU…走る速さ、KI…キックカ
DR…ドリブル能力、DF…ディフェンスカ
能力の評価はよいほうから、S、A、B、C、Dの順になる
表中の番号とフォーメーションの番号は対応

ミラン

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	イエルポ	D	D	S	S
2	パヌッチ	S	B	B	A
3	マルディーニ	S	B	A	S
4	アルベルティーニ	A	A	A	A
5	コスタクルタ	A	D	C	S
6	バレージ	B	B	A	S
7	ドナドーニ	B	A	S	B
8	デサイー	S	A	B	S
9	マッサーロ	A	A	C	B
10	ファンバステン	S	S	A	C
11	シモーネ	S	B	B	C

フォーメーション 4-4-2B

ディフェンス力の高い選手が多いので、ファンバステンのようにキック力の高い選手をフォワードにおいて、前衛の攻撃力アップを図ろう。

ユヴェントス

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	ペルッツィ	A	C	D	A
2	フェッラーラ	S	C	B	S
3	デシャン	S	C	A	S
4	AL.オルランド	A	C	B	A
5	コーラー	S	B	B	S
6	パウロ・ソウザ	A	A	S	A
7	タッキナルディ	A	A	A	B
8	ヤルニ	A	A	A	A
9	ヴィアッリ	S	A	A	D
10	R. バッジオ	S	A	S	B
11	ラヴァネッリ	S	A	A	C

フォーメーション 4-4-2A

足の速い選手がそろっており、攻撃力も高い。キック力の高い選手をミッドフィルダーに起用すれば、一気に相手のゴールへ攻めていける。

クレモネーゼ

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	トゥルチ	C	D	D	C
2	ダッリーニャ	A	C	C	A
3	ペドローニ	A	C	A	A
4	グアルコ	A	B	B	S
5	ヴェルデッリ	S	B	A	A
6	Sデ アゴスティーニ	A	A	B	B
7	ジャンデビアッジ	A	B	A	C
8	スクローザ	B	A	B	A
9	テントーニ	S	A	B	C
10	キエザ	A	B	A	C
11	フロリヤンチッチ	S	A	A	D

フォーメーション 4-4-2C

能力の高いキーパーがいないので、ディフェンス面を強化すること。ヴェルデッリをキーパーの前に置いて、相手の侵入を防止しよう。

パルマ

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	ブッチ	S	C	D	A
2	ムッシ	S	C	B	A
3	ベナリーヴォ	S	C	A	A
4	センシーニ	B	A	A	S
5	スジッチ	A	C	B	A
6	コウト	S	B	A	S
7	ブローリン	S	A	S	B
8	D. バッジオ	A	S	B	A
9	ミノッティ	A	A	A	S
10	ゾラ	S	A	S	C
11	アスプリージャ	S	A	S	D

フォーメーション SWEEPER

全18チーム中もっとも足の速いチーム。キック力の高いブローリンなどの選手をミッドフィルダーに置けば、有利に攻撃することができる。

サンプドリア

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	ヌチアリ	A	D	S	A
2	マンニーニ	A	C	A	S
3	フェッリ	B	D	B	S
4	フリット	S	A	S	B
5	セレーナ	B	B	B	S
6	ヴィエルコウォド	A	A	B	S
7	A. ロンバルド	S	B	A	A
8	ユーゴヴィッチ	S	A	A	B
9	エヴァーニ	B	A	A	B
10	R. マンチーニ	S	A	A	B
11	プラット	S	A	A	A

フォーメーション 3-5-2

全選手のディフェンス力がB以上という、まさに鉄壁のチーム。攻撃面では、フリットをフォワードに入れて、前衛のかなめにするといい。

フィオレンティーナ

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	トルド	A	D	C	B
2	カルナシアーリ	A	D	A	A
3	ソッティル	C	A	B	A
4	コイス	A	B	A	A
5	A.カルボーネ	A	B	A	B
6	マルーシ	A	B	B	S
7	ロッビアーティ	A	A	A	D
8	サントス	S	A	A	S
9	バティストゥータ	S	S	A	C
10	ルイ・コスタ	S	A	S	A
11	バイアーノ	S	A	A	D

フォーメーション 4-4-2A

それぞれの能力が優れているサントスをミッドフィルダーに加える。足の速さとドリブル能力を活かし、フォワードの選手にパスを出そう。

ローマ

フォーメーション 3-5-2

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	チェルヴォーネ	B	D	C	B
2	スタトゥート	A	B	B	A
3	ランナ	A	B	B	S
4	アウダイール	S	A	A	S
5	ペトルッツィ	B	C	B	S
6	カルボーニ	S	B	A	A
7	モリエーロ	S	B	S	C
8	テルン	A	A	S	S
9	バルボ	A	S	S	B
10	ジャンニーニ	A	B	A	B
11	フォンセカ	S	A	A	D

ディフェンス力の高い選手が多いが、後衛にスタトゥート、ランナ、ペトルッツィを置き、ゴール前に鉄壁の防御ラインを作るといい。

パドヴァ

フォーメーション 4-4-2A

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	ボイナウティ	C	D	C	C
2	バッレーリ	A	B	B	C
3	カヴェッツィ	A	C	C	A
4	ララス	S	B	C	S
5	フランチェスケッティ	B	C	D	A
6	ガブリエリ	B	A	A	B
7	ゾラット	A	B	A	B
8	ヌンツィアータ	B	B	A	B
9	ガルデリージ	A	A	B	D
10	クリック	S	A	A	C
11	ウラオヴィッチ	S	A	A	D

ほかのチームよりもキーパーの能力が低い。そこで、ディフェンダーにディフェンス力の優れた選手をそろえて、そのハンデを補おう。

ナポリ

フォーメーション 1-TOP

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	タリアラテーラ	B	D	D	B
2	マトレカーノ	A	B	A	B
3	グロッシ	A	C	D	A
4	クルツ	B	S	A	A
5	カンナヴァロ	B	C	C	A
6	パーリ	B	C	A	A
7	ブーゾ	A	A	B	D
8	ペッキア	A	A	B	B
9	アゴスティーニ	S	A	A	D
10	B. カルボーネ	S	B	S	C
11	リンコン	S	S	S	C

足の速いB.カルボーネや、リンコンに攻めさせる。また、フォワードのアゴスティーニは先兵として、相手のゴール前に待機させよう。

ジェノア

フォーメーション 3-5-2

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	ミチッロ	D	D	D	B
2	トーレンテ	S	C	C	A
3	シニョリーニ	C	B	B	A
4	マニコーネ	S	B	A	S
5	ガランテ	A	B	B	S
6	マルコリン	B	B	B	B
7	ルオートロ	S	D	A	C
8	ボルトラッツィ	B	A	A	B
9	ニウラ	A	C	A	D
10	スクラヴィー	A	A	B	D
11	オノラーティ	A	A	A	B

全体的にキック力が低いのが難点だ。スクラヴィーやオノラーティをフォワードにして、中盤からうまくパスをつないで攻撃しよう。

カリアリ

フォーメーション SWEEPER

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	フィオーリ	A	D	D	C
2	エレーラ	B	B	A	S
3	パンカロ	B	C	C	A
4	ヴィッラ	A	D	C	A
5	ナポリ	C	C	B	A
6	フィリカーノ	A	B	A	S
7	ビソーリ	S	B	B	A
8	アレグリ	B	A	A	B
9	ヴァルデス	S	A	A	B
10	プシェッドゥ	S	A	A	B
11	オリヴェイラ	S	A	S	D

全体的に攻撃力が低い。それを補うため、ミッドフィルダーに、キック力の高いアレグリや、プシェッドゥなどの選手を起用すること。

レッジャーナ

フォーメーション 4-3-3

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	サルディーニ	A	C	C	B
2	ケルビーニ	A	D	B	B
3	Lデ アゴスティーニ	B	C	B	A
4	グレグッチ	C	C	C	S
5	ガンバーロ	B	C	B	A
6	オリセー	S	A	S	S
7	ザヌッタ	B	A	C	A
8	デ ナポリ	B	B	A	A
9	パドヴァーノ	A	A	A	C
10	フットレ	S	A	S	C
11	シムテンコフ	S	A	A	D

実力者オリセーをミッドフィルダーに置き、攻めと守りに活用する。攻撃は主にパドヴァーノ、フットレ、シムテンコフの3選手を使う。

インテル

フォーメーション 3-5-2

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	パリュウカ	S	C	A	A
2	ベルゴミ	A	C	B	S
3	デランノ	B	C	A	B
4	パンチェフ	A	A	A	D
5	AN. オルランド	S	D	A	A
6	フェスタ	A	B	A	S
7	D. フォントラン	S	B	S	B
8	ヨンク	A	S	A	A
9	ベルカンプ	S	A	S	D
10	ベルティ	B	B	A	A
11	ソサ	S	A	A	C

足が速く、ドリブル能力の高いチーム。その機動力を活かし、5人のミッドフィルダー全員で一気に相手のゴールに攻め込む作戦をとろう。

ラツィオ

フォーメーション 4-4-2A

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	マルケジャーニ	A	C	D	A
2	ネグロ	A	C	A	A
3	ファヴァッリ	A	B	B	A
4	ガスコイン	A	A	S	C
5	ベルゴーディ	B	A	B	A
6	チャモ	S	B	A	A
7	ランバウディ	S	A	A	B
8	フゼール	A	A	A	B
9	ボクシッチ	S	S	S	D
10	ヴィンター	A	B	S	A
11	シニョーリ	S	S	S	C

シニョーリ以下、キック力の高い選手がそろっている。ディフェンス面もしっかりしているので、安心して相手のゴールに攻めていける。

トリノ

フォーメーション 1-TOP

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	パスティーネ	B	C	D	B
2	シェンツァ	A	B	B	B
3	ロレンツィーニ	A	C	A	A
4	ファルコーネ	S	B	B	S
5	シプリエン	A	C	A	A
6	マルタリアーティ	A	B	C	S
7	リッツィテッリ	S	B	A	D
8	アングロマ	S	A	S	S
9	シレンツィ	S	A	B	C
10	ペレ	A	A	S	B
11	クリスタッリーニ	A	A	A	B

各能力の高いアングロマが攻守のカギを握る。フォワードに置いてもいいが、ミッドフィルダーとして、ディフェンス面にも加えるといい。

フォッジャ

フォーメーション 3-BACKS

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	F. マンチーニ	A	C	D	B
2	パダリーノ	A	C	C	A
3	ビアンキーニ	S	D	A	B
4	カイーニ	A	B	B	A
5	ディ ビアッジオ	A	A	A	A
6	ブレッサン	A	B	A	B
7	ブレッシアーニ	S	A	A	D
8	ビアジオーニ	A	B	A	B
9	カッペリーニ	S	A	A	C
10	デ ヴィンチェンツォ	A	B	A	C
11	コリヴァノフ	S	A	S	D

攻撃力はあるが、ミッドフィルダーのディフェンス力が低いのが難点だ。場合によっては、「SWEEPER」の陣形に変えてもいい。

ブレーシャ

フォーメーション 4-4-2B

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	バロッタ	C	D	D	B
2	バティスティーニ	A	D	B	B
3	ボネッティ	A	C	B	B
4	コリーニ	A	B	C	B
5	ジュンタ	B	B	A	A
6	ボノメッティ	B	C	C	A
7	サバウ	S	A	S	A
8	ネリ	S	C	A	D
9	ルプ	A	A	S	C
10	ナッピ	A	B	A	D
11	カデーテ	S	A	B	D

サバウのように有能な選手もいるが、総じてチームの実力は低い。ディフェンス面を強化するためにジュンタをゴール前に置くようにする。

バーリ

フォーメーション SWEEPER

No.	名前	RU	KI	DR	DF
1	フォンタナ	A	D	C	C
2	モンタナーリ	S	A	D	A
3	マニゲッティ	A	B	A	B
4	ジェルソン	S	B	S	A
5	LO. アモルーゾ	A	A	C	A
6	リッチ	A	B	A	A
7	P. アンノーニ	B	B	D	A
8	ペドーネ	A	B	B	C
9	トヴァリエリ	S	A	A	D
10	ビジカ	A	B	A	C
11	ゲレーロ	S	A	S	D

ミッドフィルダーにビジカを加えて、フォワードへのボールのつなぎを向上させよう。キック力の高いチームなので、攻撃面は心強い。

女神の塔4、5階のイベントをマップで解説

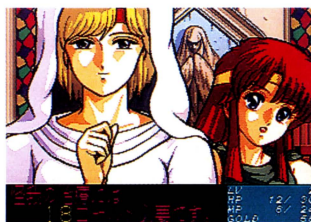
ドラゴンナイト&グラフィティ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:3月31日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

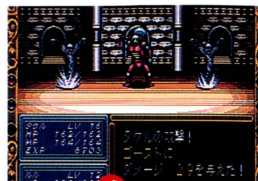
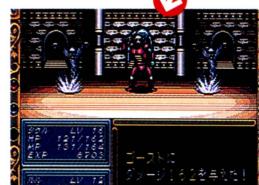
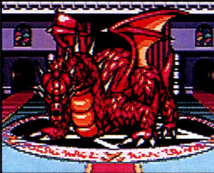
女神の塔3階までをチャートで攻略

本物語の主人公タケルの目的は、女神の塔の各階にある宝玉を取り戻し、女神アクアリーナを復活させることだ。しかも、各階にいるドラゴンたちを倒し、最上階にいるガゼルバーンを倒さなければならない。そこで、6階まである女神の塔のうち、1階から3階までのイベントをフローチャートで紹介する。さらに4階と5階に関しては、マップを使って詳しく攻略していく。各階を攻略したあとは、必ず町に戻ってHPやMPの回復をしておくこと。そして、武器や防具の強化も忘れずにしておこう。これを怠るとザコキャラにも手こずることになってしまうぞ。

女神アクアリーナを助けるには、6つの宝玉が必要になる

寺院でHPとMPを回復しよう

臨機応変に敵と戦え

武器や防具を強化したら、効率よくザコキャラを倒して経験値を稼ごう。敵に対して武器による攻撃のダメージが低い場合は、すぐ攻撃魔法に切り換えること。逆に、攻撃魔法が効かない敵には武器攻撃に切り換えよう。下の表は1階から3階までのボスのデータだ。このボスたちはザコキャラたちと違い、攻撃力も防御力もかなりあるので長期戦は必死だ。ボスと戦う前には体力を回復して挑もう。

武器攻撃があまり効かない敵は…

攻撃魔法なら大ダメージを与えられる

1階から3階までのボスデータ

	レッドドラゴン 1階	ブルードラゴン 2階	グリーンドラゴン 3階
HP	800	520	790
攻撃力	52	110	248
防御力	20	74	172
経験値	40	160	480
GOLD	450	650	850

●●● 女神の塔1階から3階までの攻略フローチャート ●●●

女神の塔1階
- アンのいる部屋の前へ行く
- ゴーレムと遭う
- アンのいる部屋の前へ行く
- 町にいるオババと会う
- ゴーレムを退治する
- ゴブリンを倒し、アンを救出する
- オークを倒し、アニーを救出する

女神の塔2階

Aへつづく

A
- オーガロードを倒し、メルを仲間にする

女神の塔1階
- レッドドラゴンを倒す

女神の塔2階
- 通り抜けられるカベを通る
- リザードマンを倒し、シオンを救出する
- 悪のイヤリングを入手
- オークの話を聞く

Bへつづく

B
- ブルードラゴンを倒す。メルと別れることになる
- 金の木の葉を入手

女神の塔3階
- オーク姿のルルに会い、仲間にする
- 像に触れ、モンスターの姿になる
- 職業安定所に行く
- 衛兵訓練所に行く

Cへつづく

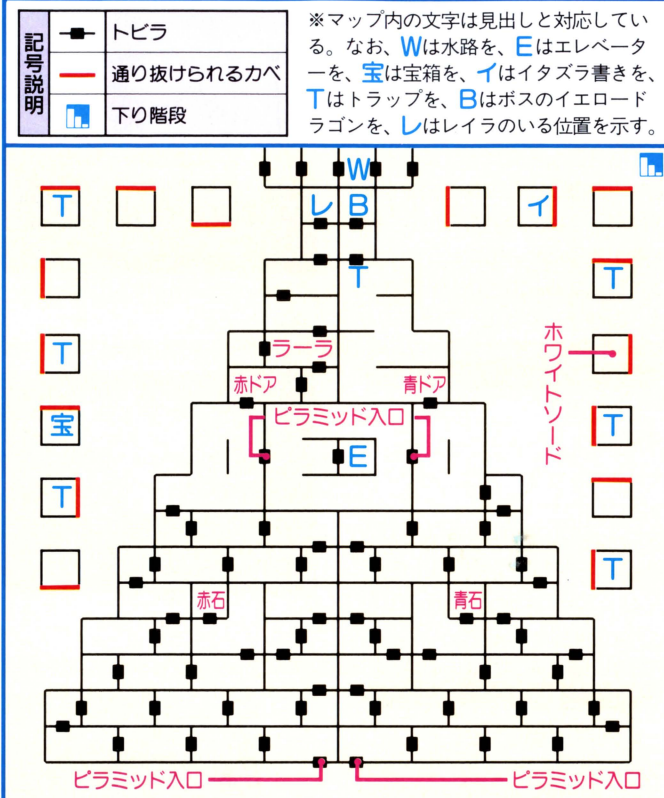
C
- エレベーター許可書発行所に行く
- 衛兵訓練所に行く
- 試験官と対決する
- エレベーター許可書発行所で、エレベーター許可書を入手
- 調教専門学校へ行く
- ミノタウロスを倒し、ジェーンを救出する
- グリーンドラゴンを倒す。ルルと別れることになる

女神の塔4階につづく

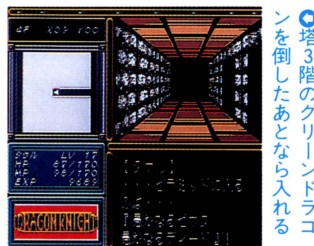
女神の塔4階

塔4階にいる女の子を助け出すには、ピラミッド内部に進入しなければならない。ピラミッド入口には合言葉が必要で、わからないと入ることができない。塔の3階でボスのグリーンドラゴンを倒したときに教えてもらった合言葉で、中に入ることが可能になる。

女神の塔4階全体マップ

※マップ内の文字は見出しと対応している。なお、Wは水路を、Eはエレベーターを、宝は宝箱を、イはイタズラ書きを、Tはトラップを、Bはボスのイエロードラゴンを、Lはレイラのいる位置を示す。

ピラミッド入口

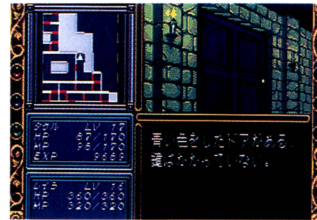
塔の4階はモンスターの社会ができていて、全体的な形がピラミッドになっている。内部に入るための入口は計4ヵ所あるが、どの入口から進入しても問題はない。進入したら、青色の石棺と赤色の石棺を目指して進んでいこう。

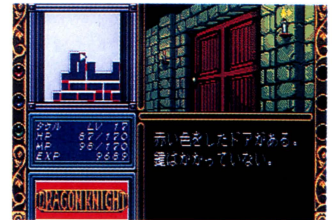
⇧塔3階のグリーンドラゴンを倒したあとなら入れる

青と赤の石棺

まずは、マップ上で青石、赤石と書いてあるところに行く。ここには青色と赤色の石棺が置いてあり、青い石棺には赤い宝石が、赤い石棺には青い宝石がはめてある。この色違いの宝石を、同じ色の石棺にはめることで奥のほうで音がしたというメッセージが聞ける。

⇧両方の石棺にある宝石を、入れ換えてはめるとドアが開く

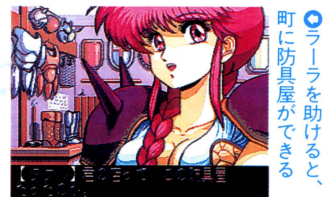
青と赤の扉

青色と赤色の石棺にはめてある宝石を交換することで、マップ上の青ドア、赤ドアと示してある、青い色をしたドアと赤い色をしたドアの鍵が開く。ドアが開いたらまずは、赤いドアのほうから進入していこう。青いドアのほうから進入すると、ボス部屋にたどりつく。この時点では部屋に入るための合言葉が分からないため、トラップに引っ掛かってしまい、余計なダメージをくらってしまう。

⇧青色のドアは、イエロードラゴンがいる部屋に続いている

⇧赤色のドアは、女の子が捕まっている部屋に通じている

ラーラ救出

赤いドアから進入していくと、ラーラがデーモンたちに捕まっているところに出くわす。デーモンは6体出現するので、大攻撃魔法を使って敵全体にダメージを与えよう。残り2体になったら武器攻撃に切り換える。ラーラを救出すると、この奥にレイラが捕まっていることを教えてくれるので助けにいく。助けたあとラーラは、町に戻って防具屋を始めるので、防具を買いにいこう。

⇧ラーラを助けたあとは、レイラの救出だ

⇧ラーラを助けると、町に防具屋ができる

イエロードラゴン

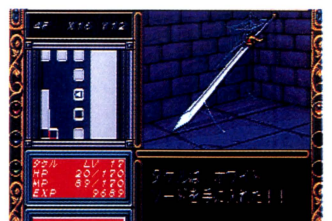
レイラを助けるとイエロードラゴンの部屋に入るための合言葉が聞けて、レイラが仲間になる。イエロードラゴンは、火の球や、大地を揺らした攻撃などで攻めてくるが、通常攻撃だけで勝つことが可能だ。なお、この戦いのあとレイラと別れることになる。

⇧多彩な攻撃で攻めてくる

データ	H P	攻撃力	防御力	経験値	GOLD
	800	460	327	700	850

ホワイトソード

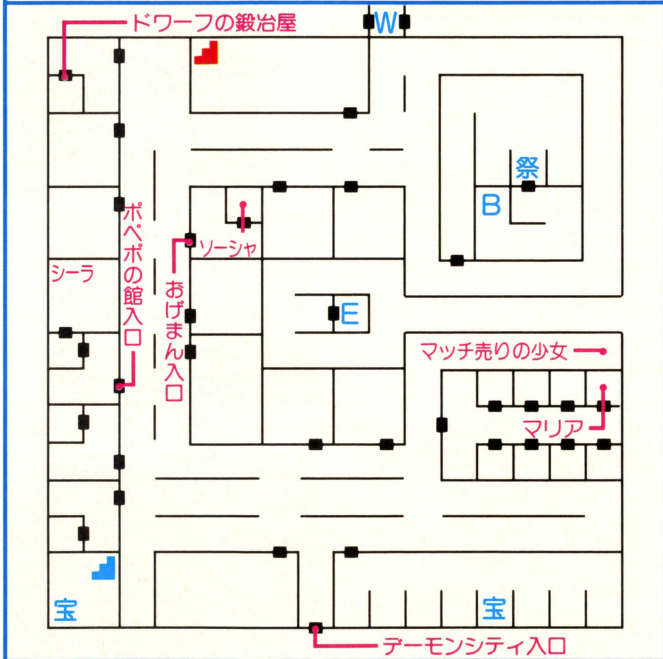
この階には、ホワイトソードという剣が隠されている。通り抜けられるカベにあるのでマップを参考に取っておこう。ただし、入手した時点では、この剣で攻撃してもほとんど威力がない。この剣で何回か攻撃すると、違う剣に装備し直すことになる。

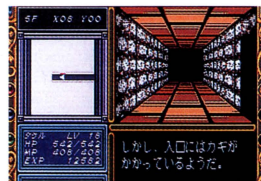
⇧ホワイトソードは、現時点では何の役にもたたない剣だ

女神の塔5階

5階へ続く上り階段がないため、エレベーターで5階に上がることになる。5階へ行く前に、町で武器と防具の強化をしておこう。このゲームの特徴として、階が変わるごとに敵キャラの強さがグンと上がる。そのために装備の強化が必要不可欠だ。

⬆5階のモンスターは非常に強力だ。装備を整えよう

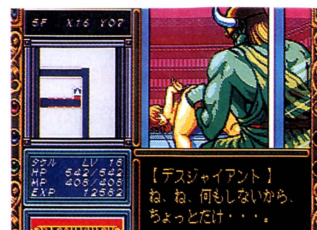
女神の塔5階全体マップ

※マップ内の文字は、そこに何があるのか一目で分かるようになっている。なお、Wは水路を、Eはエレベーターを、宝は宝箱を、祭は祭壇の位置を表し、Bはボスのブラックドラゴンの部屋を示す。

デーモンシティ入口

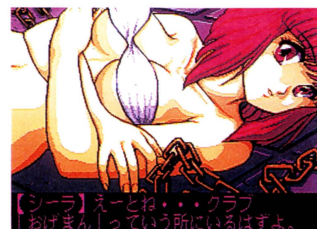
塔5階は、デーモンシティというモンスターの町になっている。デーモンシティの入口にきても、鍵がかかっていて中に入ることはできない。ここは一度町に戻って寺院を尋ねてみよう。寺院に行くとルナがいなくなっており、母親のルーサからルナがモンスターにさらわれたので助けてほしいと頼まれる。このあとルーサから、モンスターがルナをさらっていたときに落としていった、デーモンシティの鍵を渡されるぞ。

⬆鍵がかかっていて中に入れない

⬆町に戻りルーサから鍵をもらおう

マリア救出

デーモンシティに入ったら、まずはマリアを救出しにいこう。デスジャイアントに押し倒されそうなマリアを、ボディガードたちを倒して救出する。すると、マッチ売りの少女の話が聞けて、そこに行くと裸の女の子が見られる。

⬆何もしないってその格好は…。と、とにかくマリアを助けだそう

ポペポの館

ポペポの館の入口のモンスターを倒そう。入口のモンスターは倒しても入口から離れてしまうと、もう一度戦うことになるので気を付けるように。奥でさらにシーラを救出するため、モンスターと戦うことになる。助けたシーラからは、おげまんの情報が聞ける。

⬆シーラを助けると、おげまんにも女の子がいるという情報が聞ける

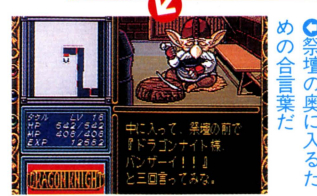
おげまん

あぶないネーミングのおげまんの入口にもモンスターがいる。ポペポの館と同様に入口と部屋の奥の計2回、モンスターたちとの戦闘がある。部屋の奥にはソーシャが捕まっていて、助けると「はらいぐし」という魔法の封印が解けるアイテムをもらえる。

⬆予言者の孫娘ソーシャを助けると「はらいぐし」を入手できる

ドワーフの鍛冶屋

ソーシャを助けたら、ドワーフの鍛冶屋に行こう。ここでは戦闘がないので安心するように。ここでは、4階で入手したホワイトソードが、6階にいるラストボス、ガゼルバーンの弱みらしいことが聞ける。それに、ルナらしき女の子が祭壇の奥に連れていかれたという情報も聞くことができる。さらに、祭壇の奥に入るための合言葉も教えてくれるのだ。

⬆この剣が、ガゼルバーンの弱点なのか

⬆祭壇の奥に入るための合言葉だ

ブラックドラゴン

この階のボス、ブラックドラゴンは攻撃力が高い。治癒魔法でHPを回復させながら攻撃に耐え続ける。すると、ここに捕まっているルナが暴走して、ブラックドラゴンを倒してしまうのだ。

⬆チリッ！と音をたててルナが暴走するのだ

データ	HP	攻撃力	防御力	経験値	GOLD
	2600	1210	545	0	0

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

TOPICS

あのミンメイの歌がよみがえる

『ミレーヌ・ジーザス・シングス・リン ミンメイ』

かつて、テレビアニメ『超時空要塞マクロス』の中で、世のアニメファンを魅了した歌姫、リン・ミンメイ。それから10年。ミンメイの歌ったヒットソングの数々を、『マクロス7』のミレーヌ・ジーザスが華麗に歌いあげるカバーバージョンアルバムとして蘇ったぞ。「わたしの彼はパイロット」、「愛・おぼえていますか」など全10曲。うち1曲は、ミンメイ役の飯島真理さんの手による新曲が追加されている。

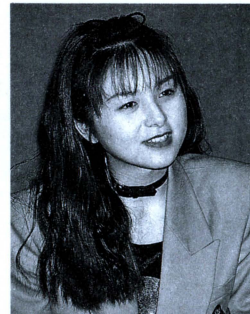
◯リン・ミンメイの歌っていたなつかしい歌の数々が、桜井智さんの歌声でよみがえる。桜井さん曰く、声のキーが似ているので歌いやすいけれど難しかったとのことだった

桜井智さんのレコーディングを直撃取材

今回、ミンメイに代わって歌っているのは、ミレーヌ・ジーザス役の桜井智さん。カバーアルバムということで、現代風にアレンジしなおされたかつての名曲たち。桜井さんは時にはポップに、時にはしっとりと、その素敵な歌声を響かせて歌っていたぞ。「今回、1コーラスしかなかった小白龍(シャオパイロン)、ゼロGラヴも、今回のアルバムでフルコーラスの完全バージョンになっていますし、私自身が難しいけれども、楽しく歌わせてもらっていますので期待してくださいね」と桜井さんは笑顔で語ってくれた。

◯前作の主要キャラ、マクシミリアン・ジーザスの末娘、ミレーヌ・ジーザス。新たなる銀河の歌姫になれるのか？

◯テンポ良く進んだレコーディング

◯取材班の質問にニッコリと微笑みながら答えてくれた桜井智さん

GAME

手紙で展開するRPG

『卒業　クロスワールド』メイルゲーム始動

手紙を使ったRPGとして5月から始まる『卒業　クロスワールド』。毎月1回、自分の分身となるキャラの行動を手紙で事務局に送る。2週間後には、行動の結果が小説の形をとって返信されてくる。学園生活や街での行動など、だれもが一度は経験する青春の1ページが、そのゲームに参加している人の数だけ積み重なって、ひとつの大きな物語を創り上げていくのだ。もちろん元のゲーム中に登場する『卒業』、『卒業II』、『卒業M』、『お嬢様捜査網』のキャラも生徒のひとりとして登場する。彼女(彼)たちと友だちになったり、はたまた恋愛関係を結ぶことも可能だ。うまくストーリーが展開するかは、自分のキャラ次第だけれどね。参加したいなと思った人は下記の問い合わせ先にパンフレットを請求する。『卒業』キャラを使ったコミックパンフレットが送られてくるから、それをよく読んで、参加を希望するなら、同封されている振込用紙を使って参加費用を振り込む。参加費用は、入学金＋年会費を合計して19800円。分割もあるので安心だぞ。

問い合わせ先：〒130 東京都墨田区錦糸1-12-13 伸和ビル3F　有限会社エム・ツーP．B．M事務局Tel：03-5610-4110（土曜、日曜、祝祭日を除く、13：00～18：00まで）

◯総勢20名にも及ぶ『卒業』キャラが勢ぞろい。後列左から卒業M、お嬢様捜査網、卒業II、卒業の各キャラたち。お友だちになれるかは君次第だ！

GAME

フォトCDでゲームが遊べる

『ダークチェイサー』

PC-FXに標準搭載されているフォトCD機能を使ってプレイできる、アドベンチャーゲームが発売されるぞ。メッセージにしたがって行動を選択することによって、ストーリーが進行していく。モンスターとの戦闘などもあり、お手軽に楽しめるテキストアドベンチャーだ。
発売元：IDEA FACTORY
定価：6800円。4月27日発売予定。

○メッセージに従って、選択肢を選んで進んでいくテキストアドベンチャー。簡単な戦闘もあって、簡単なダンジョン冒険を楽しめるソフトだ

NEWS

マルチメディア時代のニューアイドル

MISSION Q

PC-FX用ソフト『全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ』に登場する美女軍団のメンバーとして、本誌読者の前に登場したアイドル「MISSION Q」。現在、テレビ東京で毎週水曜日24：55から放送されている「週間テレビプロレス」のアシスタントをしているので、関東近辺の読者は見たことがあるかも。また、同番組のテーマ曲であり、『全日本女子～』のゲーム主題歌でもある「UNTIL THE FAINAL ROUND」でCDデビューも予定。作戦指令(MISSION)とコードネーム女王(Queens)のように、マルチメディア業界に、MISSION Q旋風が吹き荒れるかもしれないぞ。

○左から森戸めぐみさん、竹内美稀さん、伊南智代さん、澤田里奈さん。この美人のお姉さんたちがMISSION Qだ。チェックが必要だぞ！

NEWS

土曜の夜はアニソンカウントダウン

ゲーム、アニメを対象としたラジオ番組スタート

アニメファン、ゲームファンを対象としたホットなラジオ番組が4月15日より、文化放送、毎週土曜日23：00～24：00の1時間枠で放送開始するぞ。タイトルは「SOMETHING DREAMS～マルチメディア・カウントダウン」。リスナーリクエストと最新情報をもとにしたアニメ・ゲームヒットチャート、アニメソングベストテンなど、聞き逃せない内容が盛り沢山。パーソナリティは本誌読者にはおなじみの椎名へきるちゃんと冨永みーなさん。これで土曜の深夜ラジオは必聴かな。

○冨永みーなさんと椎名へきるちゃんのふたりがパーソナリティ。こりゃ土曜の夜はラジオにかじりつきかな？

TV

気になるキャスティングが決定

『ストリートファイターIIV』

先月号のインフォスクラムで、発表したテレビアニメ版『ストII』の続報をお伝えするぞ。まず、タイトルが正式決定され『ストリートファイターIIV』となった。4月10日より、日本テレビ系列全国ネットで毎週月曜日午後7時から放送される。監督は、劇場アニメ版と同じ杉井ギサブローさん。アニメ制作も同じくグループタックが担当。17歳のリュウとケンの、世界中の強者を求めての武者修行の旅が、劇場版と同じスタッフの手によって描かれていく。武闘監修として、空手家、佐竹雅昭の師匠である石井和義正道会館館長と、かかと落としで格闘技界に旋風を巻き起こした空手家アンディ・フグが参加。より、本格的な迫力のバトルシーンが期待できるぞ。また、キャスティングも決定。リュウ役には「3×3EYES」の藤井八雲役の辻谷耕史さん、ケン役には劇場版と同じくタレントの羽賀研二さん、春麗役には『銀河お嬢様伝説ユナ』のユナ役でおなじみの横山智佐さんが演じる。これは期待するしかない!?

キャスティング	
リュウ	辻谷耕史
ケン	羽賀研二
春麗	横山智佐

○テレビアニメのイメージシーン。ガイルVSリュウの1シーンだ

○今回公開の春麗とフェイロン。テレビ版では春麗が15歳、フェイロンが17歳だ

CD&VIDEO

最新のゲーム関連のAVソフトのリリース情報から、クオリティの高いモノをセレクトしてお届けするぞ!!

國府田マリ子のラジオキャンバスvol.2

キング
4月21日／3800円(税込)

ラジオ番組をそのままCDにパッケージしたCD。vol.2では、2枚組で登場。1枚目には好評のうちに終了した國府田マリ子さんの"PURE TOUR"を収録。2枚目には前作と同じ構成のラジキャンが収録されている。

餓狼伝説3

ポニーキャニオン
4月21日／1500円(税込)

シリーズ最新作のオリジナルBGMを完全収録。新キャラを始め、テリーやギースの曲もリニューアル。重厚かつパワフルな曲が多くなっているのが特徴だ。また、お約束のvoice&SEコレクションももちろん収録。

水滸演武

ポニーキャニオン
4月21日／1500円(税込)

水滸伝をモチーフとしたデータイーストの最新作が早くもCD化。オリジナルBGMの完全収録はもちろんのことvoice&SEコレクションも日本国内バージョンだけでなく、海外バージョンも収録されている。

負けるな！ 魔剣道

データムポリスター
4月26日／3000円(税込)

スーパーファミコンソフト『負けるな！ 魔剣道』のドラマCD化。ゲームと同じく剣野舞には三石琴乃、剣野光にはかないみか、そのほか國府田マリ子、丹下桜など人気声優が多数出演しているのも魅力のひとつだろう。

とうきょうデンキキラキラ合唱団

TDK
発売中／3000円(税込)

かないみか、折笠愛、深見梨加、水谷優子、篠原恵美など人気声優が一堂に会したなつかしのアニメソングのカバーアルバム。声優さんたちが自分の思い入れの深いアニメソングを熱唱している熱いアルバムに仕上がっている。

卒業 グラデュエーション

アポロン
発売中／3000円(税込)

OVA版『卒業 グラデュエーション』のBGMアルバム。加藤美夏、志村まみ、高城麗子、新井聖美、中本静の5人が歌う、イメージソングとキャラひとりひとりのコメントや、OVA中で使用されたBGMが収録されている。

KEY THE METAL IDOL ver.4

ポニーキャニオン／4月17日／2500円(税込)

ポニーキャニオン10周年記念として発売されているビデオシリーズ。3万人の精神エネルギーを受けると人間になれるアンドロイドの少女、キィを主人公に繰り広げられるオリジナルアニメだ。スタジオぴえろによるハイクオリティなアニメーションだけでなく、ユーザーのアンケートをもとに超低価格でリリースされているところも魅力のひとつだ。

天地無用！ TV前夜祭

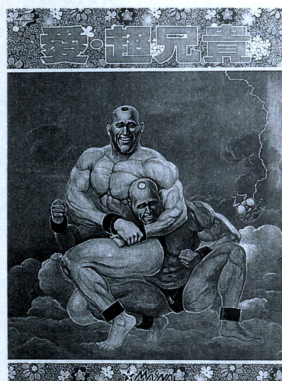
パイオニアLDC／発売中日／2500円(税込)

テレビシリーズも決まり、PCエンジン版の期待も高まっている「天地無用／～」のファンサービス用低価格ビデオ。テレビアニメ版の1話～13話までの予告編と、出演する声優さんたちのテレビアニメ化記念メッセージが収録されている。それに加えてオープニング、エンディングテーマが完全収録されている。天地ファン必見のビデオだ。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年(職業)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは4月27日必着。なお発送をもって発表とします。

❶エム・ツーよりメイルゲームの一年間無料参加権を2名に。このプレゼントのみ、4月10日が締め切りとなります

❷工画堂スタジオの提供により、『機装ルーガII』の声優さん寄せ書きサイン色紙を3名に

❸日本コンピュータシステム提供により『愛・超兄貴』のポスターを10名にプレゼント

❹ナグザット提供により『スーパーリアル麻雀PV』のポスターを10名に。このポスターを貼れば、3人娘にいつでも会えるぞ

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
5月号インフォ・プレゼント係

フリートーク&フリーイラスト

成沢みかん大好き

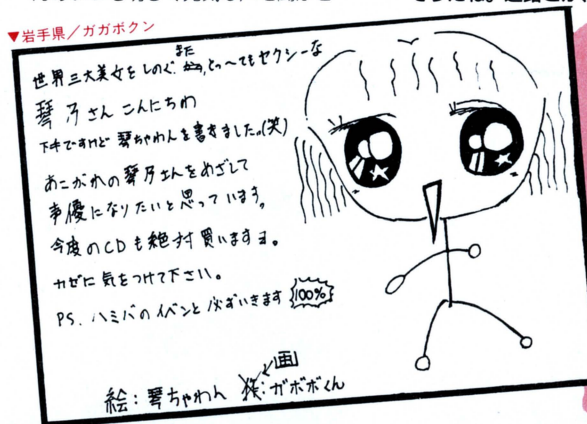
琴乃さんの性格は、きっと『誕生デビュー』の成沢みかんちゃんのように無邪気で明るいんでしょうね。それと、ゲーム中に入っているみかんちゃんの歌、あれはナイス!! 僕はアノ曲が大好き。NECアベニューから発売されている音楽CDも持っているので、毎日聴いて歌ってます（想像はしないでくださいね）。

（埼玉県／ブルーローズ0860クン）

あの娘の歌はすごいですよねー。ほかの方たちの歌って、普通のポップスだったり演歌だったりするんですけどね。みかんちゃんの歌だけ、テクノっぽいっていうかなんというか…、あの「わたしはみかーん、みかーん…」っていうフレーズが頭の中でリフレインしちゃうのがなんとも…言えないですね(笑)。今だから言える事があるんですけど、実はこの歌が好評だったら「みかん全国バージョン」というのを作るかもしれないって聞いてたんです。「和歌山ミカーン、ミカーン！ 愛媛のミカーン、ミカーン」って。その後お話はないんですけれど（笑）。

声優になりたい！

琴乃さん、はじめまして。琴乃さんのいつも明るく元気な声を聞かせて頂いているうちに、僕も、将来声優になりたいと思うようになってきました。琴乃さんにこの手紙を読んでいただいている頃には、両親に声優になりたいので、養成所へ行かせてほしいと言っているころだと思います。簡単なことじゃないと思うけれど、がんばっていきたいと思っています。

（和歌山県／江上和彦クン）

そうだね。進路とか、本当に悩む時期だよね。やっぱり、一番大事なのは、自分自身がなにをやりたいのかだと思うな。将来どんな職業につくのでも、いろんな障害があるのは当たりまえだからね。どんなに辛くてもその職業についている自分を想像して、それに近づいていくために頑張れば、夢はきっとかなうと思うな。きっと、わたしがこの手紙を読んでいる今は、進む道が決まっている頃だと思うので、江上クンの進路がどうなったのか、教えてくれるとうれしいな。頑張ってね。

▼岩手県／ガガボクン

世界三大美女をしのぐ、また、とっ〜てもセクシーな
琴乃さん こんにちわ
下手ですけど 琴ちゃわんを書きました。(笑)
あこがれの琴乃さんをめざして
声優になりたいと思っています。
今度のCDも絶対買います。
カゼに気をつけて下さい。
PS. ハミバのイベント必ずいきます 100%
絵：琴ちゃわん 作：ガボボくん 画

◯月間コミックドラゴンでわたしが連載している琴ちゃわんですね。うーん、シンプルでうまい！ わたしも参考にさせていただきます(笑)

▶埼玉県／ああっゆり子さまクン

◯OVAにもなった『負けるな！ 魔剣道』の剣野舞ちゃん。なつかしいな〜

なんでも聞いちゃえ！ 直撃 公開質問箱

Q：ゲーム大好きということですが、どのジャンルが好きですか？

（福岡県／うさぎの大好きクン）

A：いつの間にか、ゲーム好きになっちゃったんですねー、これが。最初はファミコンくらいしか知らなかったんですけど。いつしか、ハード機種がいろいろあると学んで、現在に至っちゃってるんです。ジャンルは何でも好きですね。時間があるとRPGをするし、時間がないときは格闘アクションとかかな。

Q：三石さんもアルルと同じでお酒に強い「ワク」なんですか？

（滋賀県／鯉の滝登り男クン）

A：これは『ぷよぷよCD』のイメージCDの中のドラマのセリフから来た質問かな？ わたしは、ちょっとのお酒で気持ち良くなっちゃうので、全然アルルにはかないません。

Q：最新のCDアルバムについて、教えて下さい。

（広島県／麒麟クン）

A：3月22日にもう、発売しているんですけど、ベストセレクションアルバムになっています。いままで出した、アルバムの中から好きな曲をセレクトして、あと新曲が2曲入っています。初回特典として「三石学園」の生徒手帳がついています。でも、もう聴いてくれてるよね？

Q：作詞、作曲をする予定はないのですか？

（岐阜県／山田竜司クン）

A：うーん、今のところないです。たっぷりと時間があれば、チャレンジしてもいいかな。作詞って音譜の数で言葉の数が決まっちゃうから、やっぱり難しいよね。

Q：琴乃さんは、学生時代どんな部活をしていたのですか？

（東京都／月影の騎士クン）

A：小学校と中学校の時には器械体操部で、高校の時には硬式テニス部と放送部です。小学校では地区のソフトボールチームにも入っていたよ。

◯読者のハガキに見入る三石さん。たくさんのハガキで選ぶのも大変そう

今月のお題目 三石琴乃流短歌道場

三石琴乃さんをテーマに五、七、五、七、七の調べにのせて、短歌を紡いでいく三石琴乃流短歌道場のお時間がやってまいりました。総評は三石琴乃師範にお願いいたします。

> 結婚の
> 2文字が痛む
> 年頃か
> 今年こそはと
> 意気込むが…
>
> 茨城県 千宝里クン作

ハガキのすみに小さく書いてある独身の三石琴乃嬢に捧ぐ、というところがなんとも…。えー、では師範、この歌の評をお願いします。

「…ありがとう、がんばるよ（笑）。でも、こればっかりは運命ですからね。出会いってやつはやっぱり。でも、けっこうズキッてくるものがありますね、この作品は」

> 琴ちんの
> CD探しに
> レコード屋
> 言われた言葉は
> また来てくれや
>
> 東京都 ポール巻きクン作

これは、解釈が非常に難しいような気がするんですが…。えーと、評をお願いします…。

「……言われた言葉は、また来てくれや。そのレコード屋さん、長くないですね、きっと。…うそでーす、冗談ですよ（笑）」

> ご自慢の
> ナイスバディが
> 舞いまくる
> さわってごらん
> ヤケドするわよ♡
>
> 神奈川県 漫拳2号クン作

これは師範が演じられているアニメ版「餓狼伝説」の不知火舞をテーマに詠まれています。まさに、躍動する不知火舞の姿が目に浮かぶような気がします。師範、この歌はいかがでしょうか？

「不知火舞ちゃんの感じがうまく表現されていると思います。特に、〜舞いまくる〜ヤケドするわよ♡の部分が巧いな。本当に女のコにうかつにさわるとヤケドしちゃうよ♡」

> セーラームーン
> 主役をやって
> 3年目
> SSでも
> おしよきよ
>
> 愛媛県 アレックスクン作

これは、師範の代表作である「〜セーラームーン」をテーマに詠まれた歌です。うまくまとまっていると思うのですが、師範いかがですか？

「これはかわいいですね。特におしよきよがすごくかわいい♡でも、本当はおしおきよ、なんだけどな。ちっちゃい子がこんな風に言ってるよね。もしかして、それがねらいだったりして。おしよきよ♡」

> 風そよぎ
> 揺れる木の葉に
> 響きあう
> 貴女の奏でる
> 琴の音色よ
>
> 埼玉県 香川宏治クン作

最優秀作品は、師範をテーマに詠まれています。これは、まさに正統派の歌ではないでしょうか？　しかし、綺麗にまとまった歌ですね。では師範、評をお願いします。

「う、美しい／　これは、わたしのラジオ番組の三石学園の生徒さんですね。あの、琴の音色がチントンシャンと聴こえてきそうな綺麗な歌ですね。文句なしの三石琴乃流の免許皆伝です。おめでとう／」

INFORMATION

三石琴乃さんの今後の予定をこっそり読者に教えてあげよう。

☆3月22日に、パイオニアLDCからベストセレクションアルバムが3000円(税)発売中です。

☆角川書店から「月・星・太陽」というエッセイ集がこの春に発売予定です。わたしの小さい時の写真とか生い立ちとかいろいろ書いているのでお楽しみに♡

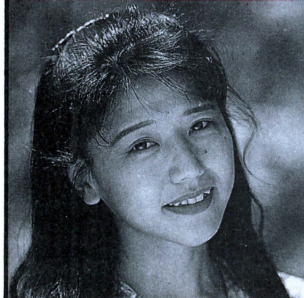
☆ついに「〜セーラームーン」が「SS（スーパーズ）」にパワーアップして放送中です。ほんとに毎週わたし自身楽しく演じていますから、みんなも見てね♡

⬆3月22日に発売された三石さんのベストアルバム

おめでとう！君に免許皆伝をア・ゲ・ル♡

⬆おめでとう、最優秀作は埼玉県の香川宏治クンだ。免許皆伝を贈るよ。琴乃師範の直筆サインがその証明だ

お便り募集

第6回パーソナリティ 井上喜久子さん

第6回のパーソナリティは「ああっ女神さまっ」のベルダンディー役などでPCエンジンファン読者にもおなじみの井上喜久子さん。PCエンジンゲームにも多数出演している井上喜久子さんに、ドシドシお便りを送ってね!!

……………PROFILE……………

9月25日生まれ。PCエンジンでの代表作は『女神天国』のステイシア役、『スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争』のジュリア役など。また、歌手としてCDをリリースするなど、多方面で活躍中。

このコーナーは読者のみなさんからのお便りで構成されています。採用された人にはサイン色紙などを抽選でプレゼントするぞ。好きな声優さんとコミュニケーションを取ることができるこのコーナー。どんどん投稿してきてね。なお、今月の締め切りは4月27日必着となります。

●フリートーク&フリーイラスト●

お便りや、イラストを掲載するコーナー。内容は自由。イラストはハガキ大の紙に白黒で描いて送ってね。

●直撃　公開質問箱！●

読者から寄せられた質問に、直接答えてもらうぞ。おもしろい質問を待ってるぞ。

●今月のお題目●

今回のお題目は「キャラクタ思い入れコンテスト」。自分は、井上喜久子さんが演じられたキャラクタのここが好きという熱い思いを作文形式で送ってきてほしい。あのキャラクタに自分の思いを打ち明けるチャンスだから、ドシドシお便りを送ってきてほしい。

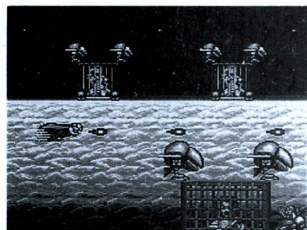
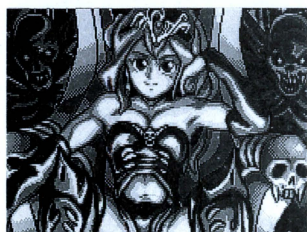
あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16　TIM　PCエンジンファン　井上喜久子○○係

第5回パーソナリティ　6月号は笠原弘子さんです。お楽しみに

PC ENGINE 最新 DATA BANK

1月30日から2月27日までの売り上げBEST10と、2月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交え最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

今月は『愛・超兄貴』が首位にたったが、それに呼応するかのように『超兄貴』が3位にランクインした。2年前のゲームにもかかわらず、それを感じさせない強烈なインパクトはさすがというしかない。そのほかには、育成シミュレーションゲームがBEST5のうち3つを占め、安定した人気を保っている。

3位に入った『超兄貴』。前作とセットで購入するユーザーが多かったとか

育成ゲームの元祖『プリンセスメーカー1』は少し順位を落とし2位に

1／30～2／27の新作

- 1／31 セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩
- 2／3 ファイプロ女子憧夢超女対戦 全女 vsJWP
- 2／24 愛・超兄貴
- 2／24 姐（あねさん）
- 2／24 雀神伝説

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	愛・超兄貴	594	日本コンピュータシステム／シューティング '95年2月24日発売／6900円／スーパーCD-ROM^2
2	1	プリンセスメーカー1	413	NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '95年1月3日発売／8800円／アーケードカード両対応
3	ー	超兄貴	396	日本コンピュータシステム／シューティング '93年12月25日発売／7200円／スーパーCD-ROM^2
4	ー	誕生 デビュー	347	NECアベニュー／シミュレーション '94年9月22日発売／7800円／アーケードカード両対応
5	2	卒業II ネオ・ジェネレーション	330	リバーヒルソフト／シミュレーション '94年12月23日発売／8800円／アーケードカード両対応
6	3	ロードス島戦記II	312	ハドソン／ロールプレイング '94年12月16日／7800円／スーパーCD-ROM^2
7	8	ボンバーマン ぱにっくボンバー	224	ハドソン／パズル '94年12月22日発売／6800円／スーパーCD-ROM^2
8	初	カブキ一刀涼談	149	ハドソン／アクション '95年2月24日／7800円／アーケードカード専用
9	ー	電脳天使 デジタルアンジュ	132	徳間書店インターメディア／アドベンチャー '94年11月18日発売／7800円／スーパーCD-ROM^2
10	初	姐（あねさん）	116	NECアベニュー／アクション '95年2月24日発売／7800円／スーパーCD-ROM^2

読者の声

本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- おもしろいが、もっと面を増やしてほしかった（岐阜県／Iクン）
- 操作法さえなれれば絶対ハマル（東京都／Kクン）
- コンティニューできないのは厳しい（京都府／Oクン）
- 前作よりもよかった（京都府／Hクン）
- けっこう「キテルゾ」と思うくらい笑えた（岩手県／Tクン）
- 音楽がとてもよい（大阪府／Mクン）
- グラフィックだけで全て許せる（京都府／Kクン）
- コマンドを正確にいれるのがむずかしい（長野県／Fクン）

表の見方

ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM^2・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気 BEST10

『同級生』強し／ 2位の『風の伝説ザナドゥII』に2倍以上の得票差をつけて『同級生』が4ヵ月連続の首位となった。美しいグラフィックと魅力的なキャラクタたち、無理のないマルチシナリオなどが支持を集める理由だろう。まだまだ人気は衰えそうにない。

それ以外で気になるのが着実に順位を上げている『天地無用／ 魎皇鬼』だ。OVAからCD、コミック、パソコンゲームと、さまざまなメディアに展開し、そのことごとくで成功を収めてきた人気作だけに読者の期待も大きいようだ。どれだけ上位にくいこめるか目が離せない。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	同級生	475	NECアベニュー 開発状況60%
2	2	風の伝説ザナドゥII	216	日本ファルコム 開発状況70%
3	3	天外魔境III NAMIDA	171	ハドソン 開発状況10%
4	5	プリンセスメーカー2	157	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%
5	8	天地無用！ 魎皇鬼	136	NECアベニュー 開発状況90%
6	7	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	133	ハドソン 開発状況80%
7	4	聖夜物語	120	ハドソン 開発状況80%
8	6	ドラゴンナイト&グラフィティ	115	NECアベニュー 開発状況100%
8	10	あすか120%（仮称）	115	NECアベニュー 開発状況80%
10	初	空想科学世界ガリバーボーイ	67	ハドソン 開発状況90%

以下、魔導物語I 炎の卒園児、レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編、紺碧の艦隊、機装ルーガII、DE・JAと続く

今月のPICK UP

『天外魔境』に代表されるPCエンジンオリジナルRPGの第一人者ハドソンが贈る期待のタイトル。前人気BEST10でも長きにわたりランクインし続けている。人気の秘密は、4つの人生を選択できるマルチシナリオ、洗練されたシステムなどが高い注目を集める理由であろう。開発は遅れぎみなので、発売日はまだ発表できないが、待つだけの価値はありそうだ。

移植希望 BEST10

先月10位だった『同級生2』が今月は一気に首位に／ 前人気BEST10で4ヵ月連続で首位をはしっている『同級生』とともに、移植希望BEST10でも『同級生2』が首位を独走しそうだ。

全体的に順位が多少入れ代わるだけで、タイトルに大きな変動はない。そんな中で注目したいのが今回唯一の初登場タイトル『V．G．II 姫神舞闘譚』だ。前作がPCエンジンで移植され、人気が高い作品だっただけに、『V．G．II』に期待するユーザーも多いことだろう。来月号では、このランキングももう少し上位に上がってきそうだ。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	10	同級生2	147	エルフ／パソコン アドベンチャー
2	1	ああっ女神さまっ	127	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
3	3	ラングリッサーII	73	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
4	4	ぷよぷよ2	67	コンパイル／業務用 パズル
4	5	ドラゴンナイト4	67	エルフ／パソコン シミュレーション
6	初	V.G.II 姫神舞闘譚	60	テイジイエル／パソコン アクション
7	2	ポリスノーツ	53	コナミ／パソコン アドベンチャー
8	7	メルクリウス・プリティ	40	NECアベニュー／パソコン シミュレーション
9	6	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語	33	日本ファルコム／パソコン アクションRPG
9	8	真サムライスピリッツ	33	SNK／業務用 アクション

以下、3×3EYES 吸精公主、X-MEN、ツインビーヤッホー／ 不思議の国で大あばれ!!、スレイヤーズ、アイドルプロジェクト、麻雀同級生と続く

今月のPICK UP

'94年4月号での初ランクイン以来、常に高い支持を得てきた人気作。気になる移植の可能性は、日本ファルコムによると「PCエンジンというハードではスペック的に難しいのですがユーザーからの高い要望があるのなら検討します」とのこと。PCエンジンでは難しいということは…。『ザナドゥ』シリーズなどでファンの多い日本ファルコムだけに期待したい。

中古ソフトの動向

今回の目玉は、なんといっても『プリンセスメーカー1』だ。冬休みに発売されたソフトだけに、じっくりと遊びまくった人も多いんじゃないかな。ほかにも遊び甲斐のあるものばかりで、購入を迷ってしまいそうだね。

右の表に書かれた価格は、株式会社メッセサンオー（東京本店）のもので、販売価格は税別、買取価格は税込で表記されています。（3月20日現在）

〔問い合わせ先〕株式会社 メッセサンオー 03-3255-3451

タイトル	販売価格	買取価格	タイトル	販売価格	買取価格
プリンセスメーカー1	4980円	2500円	美少女戦士セーラームーンCollection	1800円	1000円
卒業II ネオ・ジェネレーション	1400円	700円	ゲッツェンディーナー	2980円	1500円
ロードス島戦記II	2600円	1200円	ボンバーマン ぱにっくボンバー	1400円	700円
餓狼伝説SPECIAL	2400円	1200円	ソル：モナージュ	2400円	1200円
アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	4500円	2000円	イースI・II	2400円	1200円

※表の10タイトルは、本誌4月号で月間売り上げベスト10にランクされたものです。

ソフト合計60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～⑥）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！ 応募の締め切りは4月27日（必着）。当選者の発表は'95年5月30日発売の7月号でおこないます。

今月のプレゼント 各10名様

①スロット勝負師（ギャンブラー）
②あすか120%
③機装ルーガII
④空想科学世界ガリバーボーイ
⑤初心者無用2
⑥天地無用！魎皇鬼

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う
2 少し高いと思う
3 ちょうどいい
4 まあまあ安い
5 とてもお買い得

15 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった
2 巻頭の特集記事が読みたかった
3 ウルテクが知りたかった
4 読者ページが読みたかった
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった
6 攻略の記事が読みたかった
7 毎月定期的に購入しているので
8 その他

16 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号を書いてください。
1 すでに購入済
2 購入を予定している
3 しばらく様子を見て検討
4 購入予定はない

17 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128（セーブくん）
3 マルチタップ
4 アーケードパット（アベニューパット6）
5 ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6 なし

18 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 セガサターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

19 次のうちで、何かしている（しようとしている）ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている
2 近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい
3 今、ゲームのプログラミングをしている
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい
5 今、C．G．を描いている
6 近い将来、C．G．を描いてみたい
7 今、コンピュータミュージックを作曲している
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい
9 特になし

20 FAXに関してあてはまる番号を1つ書いてください。
1 自宅に家庭用のFAXがある
2 自宅にすぐ使える営業・業務用のFAXがある
3 近所にすぐ使える営業・業務用のFAXがある
4 ない

21 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3～5本
4 6～10本
5 11～19本
6 20本以上

22 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3～5本
4 6～10本
5 11～19本
6 20本以上

23 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

3月号プレゼント当選者発表（敬称略）

カブキ一刀涼談
青　森／瀬川　雄太・14歳
東　京／高木　啓輔・17歳
新　潟／服部　敦・14歳
山　梨／中村　理彦・13歳
愛　知／内藤　和人・8歳
兵　庫／葦谷　豊・14歳
徳　島／中西　秀幸・13歳
高　知／溝渕　大志・17歳
福　岡／方違　徳謙・16歳
長　崎／島田　修治・15歳

雀神伝説
北海道／松井　秀樹・16歳
埼　玉／小暮　主計・16歳
埼　玉／台　篤・19歳
富　山／上原　義博・18歳
石　川／小原　雅浩・18歳
愛　知／野村　弘晃・20歳
三　重／中　平宜・16歳
兵　庫／田原　恒平・18歳
山　口／井良々慎一・23歳
香　川／柳田　哲也・16歳

スーパーリアル麻雀PV　カスタム
北海道／佐伯　豪司・15歳
青　森／下山　哲・16歳
茨　城／吉田　和浩・21歳
千　葉／実川　和幸・15歳
東　京／鈴木　孝一・19歳
新　潟／佐藤　友啓・17歳
京　都／薮田　諭・18歳
大　阪／中村　栄一・17歳
兵　庫／足立　真介・20歳
岡　山／多田　将人・14歳

熱血レジェンド　ベースボーラー
北海道／松平　俊敬・15歳
秋　田／戸澤　一人・16歳
茨　城／本間　友広・14歳
埼　玉／梅澤　誠・21歳
千　葉／長谷川正明・18歳
新　潟／小林　義光・14歳
京　都／原田　義夫・15歳
大　阪／副田　恭史・16歳
広　島／広本　宜法・18歳
福　岡／山崎　健一・17歳

プリンセスメーカー2
山　形／折笠　光男・18歳
栃　木／和田　聖・17歳
東　京／馬上　貴広・22歳
神奈川／上本　道成・21歳
静　岡／佐野　真樹・16歳
京　都／占部　雅人・18歳
兵　庫／小嶋　浩・22歳
鳥　取／中村　正樹・18歳
広　島／岡本　芳昭・16歳
沖　縄／銘苅亜沙美・17歳

レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
岩　手／村木　義幸・13歳
福　島／星　和博・16歳
茨　城／斉藤　孝義・18歳
埼　玉／後藤　準・20歳
新　潟／佐藤　宏哉・17歳
福　井／川上　慎二・20歳
愛　知／安田　誠・15歳
徳　島／斉藤　透・16歳
香　川／片山　良雄・27歳
長　崎／田中　雄一・18歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　今号の記事
01	表紙
02	〔総力特報〕同級生
03	〔すくすく攻略〕プリンセスメーカー2
04	〔続報〕銀河お嬢様伝説ユナ2
05	〔追跡レポート〕ごぶさたタイトルの現状を探る!!
06	〔攻略大全オールディーズ〕邪聖剣　ネクロマンサー
07	〔攻略大全XX〕紺碧の艦隊
08	〔攻略大全XX〕全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
09	〔攻略大全XX〕レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
10	〔攻略大全XX〕フォーメーションサッカー95dellaセリエA
11	〔攻略大全XX〕ドラゴンナイト&グラフィティ
12	〔新作情報〕リターン・トゥ・ゾーク
13	〔新作情報〕空想科学世界ガリバーボーイ
14	〔新作情報〕機装ルーガII
15	〔新作情報〕スロット勝負師
16	〔新着特報直送便〕お嬢様捜査網
17	〔新着特報直送便〕スペースインベーダー
18	〔新着特報直送便〕GO/GO/バーディチャンス
19	〔新着特報直送便〕真怨霊戦記
20	〔新着特報直送便〕初心者無用II
21	ザナドゥまるかじりVol.3
22	ときめき放課後クラブ
23	〔コミックス〕魔導物語　ルルーの大奮闘編　第10回
24	READER'S LAND
25	インフォスクラム
26	声優ホットライン　第4回
27	PC ENGINE DATA BANK
28	読者プレゼント
29	アフレコScramble
30	魔導倶楽部　Vol.8
31	移植の泉
32	UL- TECH Wonder Land
33	新作発売カレンダー

No.	表2　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン!
05	覇王
06	必本スーパー!
07	㊙スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	V　JUMP
15	LOGIN
16	コンプティーク
17	電撃王
18	MSX・FAN
19	3DO　マガジン
20	マイコンBASICマガジン
21	CD-ROMパラダイス
22	ゲームブラスト
23	ゲームチャージ
24	ゲーム・ユウ・ツウ
25	Game Walker
26	ゲーメスト
27	パワーゲーマー
28	バーチャル・アイドル
29	コロコロコミック
30	コミックボンボン
31	月刊マンガボーイズ
32	月刊少年キャプテン
33	月刊少年エース
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年ジャンプ
36	週刊少年チャンピオン
37	週刊少年マガジン
38	その他

No.	表3　機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ツインファミコン/ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ウルトラ64(仮称)
07	PCエンジン
08	CD-ROM^2
09	CD-ROM^2+スーパーシステムカード/スーパーCD-ROM^2
10	PCエンジンDUO/DUO-R，DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ/メガドライブ2/ワンダーメガ/ワンダーメガ2
14	MEGA-CD/MEGA-CD2
15	スーパー32X
16	セガサターン/Vサターン
17	ゲームギア
18	プレイステーション
19	3DO
20	NEO・GEO/NEO・GEO　CD
21	MEGA-JET
22	レーザーアクティブ+LD-ROMコントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-ROMコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC-9801/8801シリーズ
26	DOS/V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

No.	表4　ゲーム名
	……………PCエンジン……………
001	愛・超兄貴
002	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003	あすか120%(仮称)
004	アドヴァンストV.G.
005	姐(あねさん)
006	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
007	アンジェラス2　ホーリーナイト
008	イースIV　The Dawn of Ys
009	イースI・II
010	ヴァージン・ドリーム
011	エメラルド　ドラゴン
012	カードエンジェルス
013	風の伝説ザナドゥ
014	風の伝説ザナドゥII
015	カブキ一刀涼談
016	餓狼伝説SPECIAL
017	機装ルーガII
018	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
019	空想科学世界ガリバーボーイ
020	ゲッツェンディーナー
021	GO/GO/バーディチャンス
022	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編
023	3×3EYES　三只眼變成
024	ザ・ティーヴィーショー
025	雀神伝説
026	Jリーグ　トリメンダスサッカー'94
027	将棋データーベース棋友
028	初心者無用2
029	真怨霊戦記
030	新日本プロレスリング'94　バトルフィールド　イン　闘強導夢
031	スーパーシュヴァルツシルト2
032	スーパーリアル麻雀PVカスタム
033	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
034	スチームハーツ
035	ストライダー飛竜
036	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
037	スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム
038	スペースファンタジーゾーン
039	スロット勝負師
040	聖夜物語
041	セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
042	卒業II　ネオ・ジェネレーション
043	卒業写真/美姫
044	ソル：モナージュ
045	ソリッド　フォース
046	誕生　デビュー
047	DE・JA
048	天外魔境II卍MARU
049	天外魔境　風雲カブキ伝
050	天地無用! 魎皇鬼
051	同級生
052	ときめきメモリアル
053	ドラゴンナイト&グラフィティ
054	ドラゴンナイトIII
055	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
056	とらべらーず!　伝説をぶっとばせ
057	熱血レジェンド　ベースボーラー
058	ハイパーウォーズ
059	バスティール2
060	バステッド
061	美少女戦士セーラームーン　Collection
062	ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女vsJWP
063	フォーメーションサッカー95 della　セリエA
064	ぷよぷよCD
065	プライベート・アイ・ドル
066	ブラッド・ギア
067	プリンセスメーカー1
068	プリンセスメーカー2
069	ぽっぷるメイル
070	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
071	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
072	魔導物語I　炎の卒園児
073	女神天国
074	メタルエンジェル2
075	もってけたまご
076	モンスターメーカー　神々の方舟
077	Linda^3
078	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
079	団体経営編&新人デビュー編
080	レニーブラスター
081	ロードス島戦記II
	……………PC-FX……………
082	お嬢様捜査網(仮称)
083	オリジナルRPG(仮称)
084	キューティーハニー(仮称)
085	紺碧の艦隊
086	上海　万里の長城
087	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
088	卒業IIFX
089	チームイノセント
090	天外魔境IIINAMIDA
091	バーチャルインベーダー(仮称)
092	パチンコ(仮称)
093	バトルヒート
094	ペブルビーチの波濤
095	麻雀(仮称)〔ナグザット〕
096	麻雀(仮称)〔日本物産〕
097	麻雀悟空　天竺
098	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)
099	野球(仮称)
100	ラスト・レベーション(仮称)
101	リターン・トゥ・ゾーク
102	ルナティック・ドーン
103	レーシング(仮称)
	……………LD-ROM^2……………
104	ヴァジュラ弐
105	GOKU
106	美リュージョンコレクション　坂木優子
107	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
108	美リュージョンコレクション3(仮称)
109	ブルー・シカゴ・ブルース
110	メロンブレイン
111	UFO

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：□□10　良い例：010

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：　良い例：14

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

海外のパソコンから移植された謎解きゲーム

リターン・トゥ・ゾーク

FX CD-ROM

メーカー名:NEC ホームエレクトロニクス
発売予定日:4月下旬
予定価格:9800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:80%(3月17日現在)

アドベンチャーの元祖と今でも語り継がれる『ゾーク』という作品のリメイク版。かつての『ゾーク』と違うのは、実写の動画を多用した美しい映像だ。

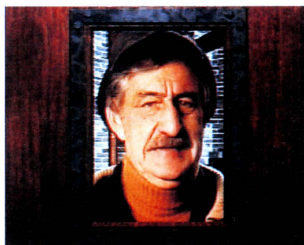
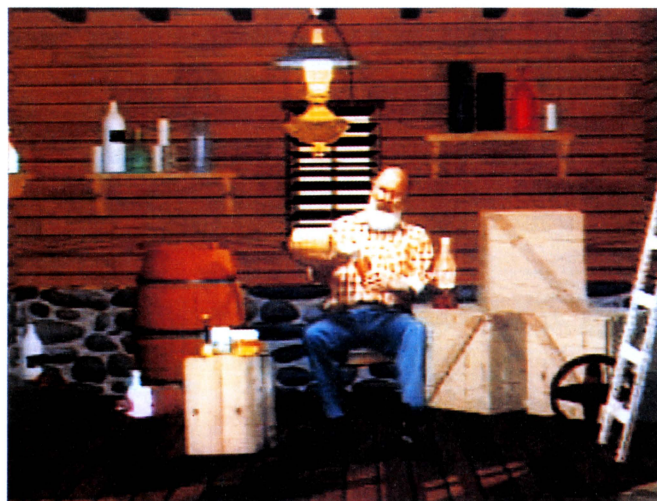
つねに死と隣り合わせの難解辛口アドベンチャー

このゲームの元祖である『ゾーク』は、画面に表示される文字情報をもとに、命令を入力するというテキストアドベンチャーだった。それとほとんど同じことを視覚によってできるようにしたのがこの作品だ。画面上の物に対して何らかの行動をとったり、人と会話を交わすことによりゲームが進む。

文字が少ないインターフェイス

取り込み映像と音声を駆使

映像に関しては、現代のコンピュータ技術を活かして、動画が多用されているのが特徴だ。ほかの場所に移動したり、人物と会話したりする場面では、実写の取り込みによる映像が映し出される。

また、音声も充実していて、話し相手が提示するヒントは、ほとんど会話によっている。

ハリウッドの俳優が演じている

パソコン版でもこのような動画はあったが、ＰＣ－ＦＸへの移植にあたってアニメーションのクオリティをさらにアップさせるとのこと

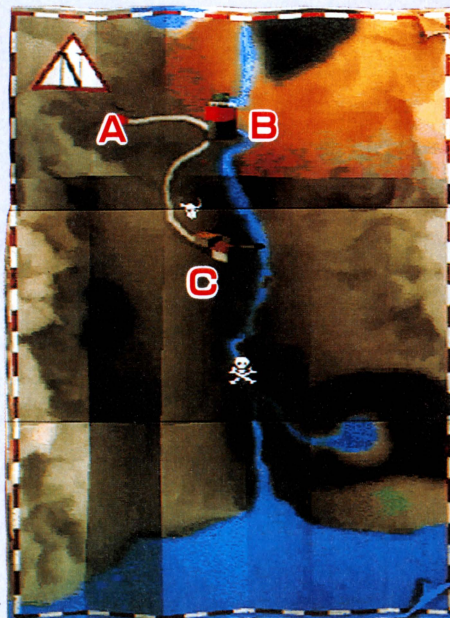
はげたかの谷と地下帝国「ゾーク」

舞台は、はげたかの谷という地上と、ゾークと呼ばれる地下帝国だ。この2つは、言わば「表の世界」と「裏の世界」の関係にあり、複雑に絡みあっている。ゲームは地上からスタートするのだが、後半では地下帝国と互いに行き来できるようになる。地下帝国ゾークは、モーフィウスという闇の魔術師に支配されていて、一瞬にして死をもたらすトラップがうず巻く危険な世界なのである。

これは地上の粉ひき場の建物。空の青さは、まさに地上のものだ

なんと、地下帝国ゾークにもそっくりな建物が存在するのだ

序盤のマップ

ゲームスタート時に持っている地図を使うと、右のような画面が表示される。最初に書かれているのは3つのポイントしかないが、冒険を進めていくにつれ、訪れる場所はどんどん増えていく。序盤は地上の地図だけだが、後半になると地下帝国ゾークの地図も使えるようになる。

A 山道
B 灯台
C 西シャンバー

アイテムをいかに利用するかがカギを握る

このゲームでは、画面上のカーソルで対象を指すことで、あらゆる行動をとることができる。対象を指示すると、アイコンが表示されるので、自分が取るべき行動を選択する、というのが基本的な操作だ。アイテムを持つ、人と会話をする、どちらかの方向に進むというのがこれに当たる。

手にアイテムを持っている場合には、カーソルがそのアイテムの形になるので、アイテムと対象を組み合わせて使うことができる。この機能を使えば、ナイフで草を切ったりすることができる。

アイコンの変化例			
通常時	物を指す	近づく	前に進む

アイテムを使う…①ボタン

アイテムをいかに使いこなすかが、このゲームのすべてであると言っても過言ではないだろう。アイテムと一口に表現しても、それを持つ、蹴る、投げるというように、何通りもの対処方法があり、さらにほかのアイテムと組み合わせて使うこともできるのだ。一度使うとなくなってしまうアイテムも多いので、細心の注意が必要だ。

⬆片隅に石ころが落ちている。これにカーソルをあわせてみよう

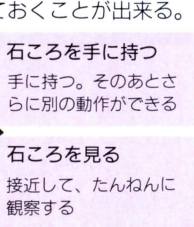
基本的用法

アイテムにカーソルを合わせて①ボタンを押すと、ひし形のアイコンが現れる。石ころを例に取れば、下のような4つの行動が選択肢となる。どれを選ぶかはもちろん自由だが、一度実行すると、取り返しのつかない結果になることもしばしばなので、むやみにアイテムを浪費するのはやめたほうがいいだろう。いらないものはカバンにしまっておくことが出来る。

石ころをカバンにしまう
持っているカバンにしまって携帯する

石ころを手に持つ
手に持つ。そのあとさらに別の動作ができる

石ころをけとばす
蹴って、どこか遠くにやってしまう

石ころを見る
接近して、たんねんに観察する

対象物による変化

石ころの例では4通りだったが、アイテムを組み合わせて使ったりすると、10通り以上の行動が選べることもある。また、同じ石ころでも、使う相手によっては、投げつけたりすることが出来るようになる。とにかくこのアイテムの組み合わせが多様なのだ。

⬆石を持ったままハゲタカにカーソルをあわせた

⬆持っているものと、対象しだいでは、こんなことも選択できるが…

カバンを開く…⑪ボタン

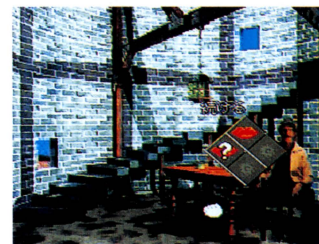
⑪ボタンを押すと、カバンの中身を表す長方形のアイコンが現れる。主人公はあらかじめ地図やカメラといったいくつかのアイテムを携帯していてすぐに使うことが可能だ。多くのアイテムは、アイコンが2つの部分に分かれていて、上半分がそのアイテムを持つ、下半分が使うことを意味する。「使う」を選ぶと、さらにひし形のアイコンによって、どうやって使うかを選ぶことになる。カメラや地図などは持つことは出来ず、選べるのは「使う」だけだ。

手に取る
使う

⬆カバンの中身。持ち物が増えると、勝手にアイコンの数も増える

⬆手に持っているアイテムと、カバンの中のアイテムを組み合わせる

相手と会話をする

もう一つ重要な動作が、人と会話をすること。カーソルを人物に重ね、「話す」か「質問する」を選べば話が始まる。変わっているのが、相手が話している間の自分の態度を選べることで、熱心に聞いたり、脅したりすることで、話の内容や相手のリアクション、ひいてはその後の展開までもが変わってくることがあるのだ。

⬆相手と話すだけでなく、質問も可

⬆態度、または質問のアイコンが左に表示される

態度のアイコン

「話す」を選ぶと相手がしゃべり始め、同時に下記の態度を決めるアイコンが表示される。

話をやめる
話を途中でさえぎり、やめさせる

脅す
相手を脅迫して、むりやり話を聞き出す

熱心
相手の話に熱心に耳を傾ける

たいくつ
相手の話がたいくつで、適当に聞き流す

質問のアイコン

- 話す
- カバンの中身について質問
- 地図について質問
- 写真について質問
- 録音について質問
- 話をやめる

危険なデストラップが待ち受けるはげたかの谷

舞台となる場所のうち、はげたかの谷は、人間が住む普通の世界であるが、地下帝国ゾークは魔物が住む世界である。主人公が住んでいるのは、もちろん地上であるが、今では、地上の一部が地下帝国に取り込まれているらしい。ここでは主人公がそのナゾを解くために地下帝国ゾーク訪れるまでの、物語のサワリを紹介しよう。

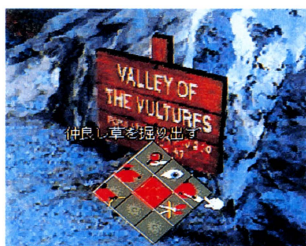
曲がり角を１つ間違うと、それはすなわち死という過酷な冒険の旅

広大な山岳地帯の一角から

物語は、主人公が１通の手紙を受け取るところから始まる。家のポストに届けられた手紙には、懸賞の観光旅行に当選したとある。しかし、そのときオーブ（水晶玉のようなもの）に映し出された像に異変が起きた。手紙の差出人が何者かに襲われて、消えてしまったのだ。そのわけを知るために、主人公は果てしない冒険に旅立つ。

この広い山岳地帯の山道に、なぜか主人公は独りで立っているのだ

山道

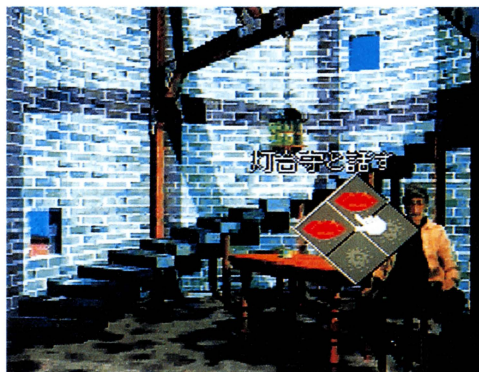
気がつくと、主人公は細い山道の一角にたたずんでいた。どうやらここは、はげたかの谷というらしい。かつてはすずめ谷と呼ばれていたが、現在では、その名が示すように、ハゲタカが生息する荒れた土地になっている。ここでは路傍の看板や、転がっている石ころにも注目しておきたい。

看板にズームインすると、根元には仲良し草という植物が生えている

ハゲタカに石を投げつけてみると、驚いて逃げていってしまった

灯台

山道を抜け、開けたところに出ると、灯台が建っている。灯台には１人の灯台守が住んでいて、今後の見通しを示唆する情報を教えてくれる。灯台の南には道が続いているが、その先は人を寄せつけない荒野が広がっていて、訪れることは出来なさそうだ。情報をきいたらもう灯台をあとにしよう。

川のほとりに不意に出現した灯台。いったいなんのためにあるのか

この道をまっすぐ進むとどこに行くのか、誰も知らない。なぜなら…

南への道は通れない。ダメだ、無理だって

おじさんには、地図のことなどを、誠意をもって尋ねよう

灯台の裏

灯台の裏手に回ると、朽ちかけた建築物に絡まったつる草と、木切れが落ちている。これを利用すれば、今まで行くことが出来なかった南の西シャンバーの町に行くことが出来そうだ。つる草と木切れを組み合わせて、なんとかイカダを完成させ、これに乗って川を下ることになる。それ以外の方法では死あるのみなのだ。

持っているオーブが教えてくれる情報に従い、南への道を探す

つる草を加工したいと思ったら、やっぱりナイフが必要になるのでは

選択肢はいろいろあるが、引っ張ってもダメなら切ってみるしかない

西シャンバーの町からいよいよ地下帝国へ

西シャンバーの町に着くと、イカダは下流に流されていってしまった。もう、本当に後には引けない状況になってしまったのだ。

川から見たとおり、町の入り口にかかっている橋は半分崩れている。こんな橋を渡ってみようとするのは無謀なことなので、やめておこう。あまりに常識はずれな行動はそのまま死を意味する。

5軒の家が並ぶ西シャンバー

町には壊れかけた家やカギがかかった家も含めて5軒の家が建っている。4軒は道沿いに並んでいるが、1軒だけは町外れの川沿いにポツンと建っているので、気がつきにくい。ここでは、あちこちを巡ってアイテムや情報を手に入れなければならない。とりあえず、イカダを降り立ってすぐ右手にある学校を訪れてみる。

⬆橋のたもとから町のほうを向くと、このように4軒の家が見える

学校

学校はカギがかかっているので、すぐには入ることが出来ないけれども、入り口のドアの近くに呼び鈴があるので叩いてみる。すると中からピーパーズという女の先生が出てきて、会話を交わすことに。先生の話に答えると、今の時点では何に使うのか分からないが、1冊のノートがもらえる。

⬆奥から出て来たピーパーズ先生。質問されたら素直に答えること

金物屋

金物屋はほとんど廃墟と化していて、床には雑然と箱などが散らばっている。ここで落ちているアイテムを拾って、カバンの中に入れておく。ただし、なんでもかんでも入れておけるといっても、ネズミには触りたくない。余計なことをすると、失敗につながるというのを忘れてはいけない。

⬆壁までなくなっている金物屋。箱のほかに、クランクも手に入れよう

ギフトショップ

金物屋の正面にあるのがギフトショップである。玄関にはカギがかかっているので、どこかでカギを手に入れてからでないと、中には入れない。中に入ることができたら、いろんな所を物色して、必要なアイテムをしまっておくことにしよう。アイテムを手に入れたら、もうここには用はない。

⬆カギがなければ、どうやっても入れないギフトショップ

古い粉ひき場

離れたところにある水車小屋。中ではおじさんが昼間から酒を飲んでいる。酒を勧められるのだが、今は大事な冒険の最中、酔っぱらってしまってはいけない。これはわきの植木鉢に捨ててしまう。

左手のドアから粉ひき場の裏に出ると、そこにもいくつかアイテムがあるので、回収しておく。

⬆一緒に乾杯してしまうと、酔っぱらって前後不覚になってしまうのだ

⬆逆に、おじさんに何杯も酒を飲ませると、倒れて寝てしまう

町役場

学校の向かいの役場には、未知の情報をまとめてある引出し（用語集）があるので、わからない言葉はここで調べることができる。最初に来たときには一通り目を通しておくのがいいだろう。

⬆彼は町長なので、間違っても刺し殺さないこと

隠し通路から地下帝国に潜入

西シャンバーで必要なことを済ませると、粉ひき場の地下からゾークに足を踏み入れることになる。一見表の世界と変わらないように見えるが、ゾークには思いも寄らない危険なワナが仕掛けられているのだ。主人公の冒険は、まだ始まったばかりなのである。

⬆なぜか粉ひき場の床にポッカリと開いた地下帝国ゾークへの入り口

⬆地下帝国には、地上から消えたという噂の東シャンバーの町があった

⬆道が続く先には何があるのか

⬆いかにも迷ってしまいそうなこの森には、いったいどんなワナが

幻想的な空想科学世界での冒険が今、始まる

空想科学世界ガリバーボーイ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:ハドソン
発売予定日:5月26日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:90%(3月20日現在)

TVアニメを始めとして、メディアミックスで展開する『〜ガリバーボーイ』。ゲームの方も完成まであと1歩で、今回は序盤のストーリーを紹介する。

ハドソンの総力を結集して制作されたRPG

『天外魔境』シリーズの原作者、広井王子氏が制作総指揮、開発担当がハドソンと、PCエンジンのヒットメーカーが総力をあげて制作にあたっているRPG。

2年近くにおよぶ開発期間や、制作にあたっているスタッフ数など、『天外魔境』シリーズに匹敵する規模で制作されており、斬新な試みも多数盛り込まれている。

強力な布陣で制作されている。制作2年はだてじゃないのだ

惜しみなく投入された新システム

『〜ガリバーボーイ』では、さまざまな新技術が開発され、搭載されている。代表的なものとして、ビジュアルシーンで使用されているHuビデオと呼ばれる動画再生システムが挙げられる。

この『〜ガリバーボーイ』のために作られ、PC-FXの特権と思われていた、連続動画再生をスーパーCD-ROM²システム上で実現している。

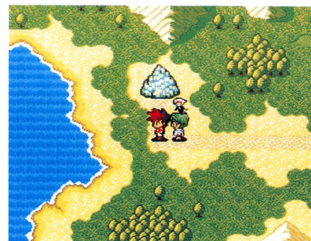
また、プログラム技術だけではなく、システム面もオリジナル要素を組み込んである。

CD-ROMへのアクセスも改善されており、非常に快適なのだ

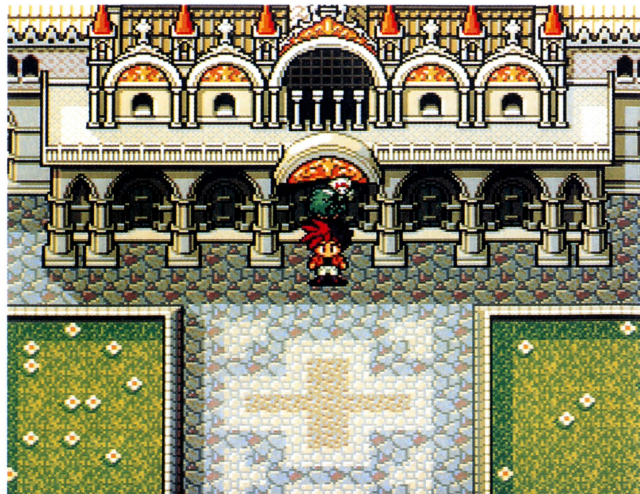
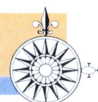
新技術Huビデオのアニメは圧巻。他のゲームも使用するかも

アニメーションは秒間10フレームで再生でき、滑らかだ

通常画面を重視したグラフィック

今までのPCエンジンのタイトルでは、ビジュアルシーン制作にかなりの労力が必要となっていた。だが、『〜ガリバーボーイ』の場合、Huビデオを使用しているため、ビジュアルシーンは単にアニメーションを用意するだけで良い。そのぶんプレイ中に接する時間が一番長いフィールドのグラフィックの強化に費やしているのである。

ビジュアルを制作する代わりに、マップ画面のクオリティをアップ

マップ上でチビキャラクタ同士が展開するイベントも多数アリ

マップ画面の描き込みは『天外魔境II』を思い起こさせるレベル。非常に手間がかかるため、ここまで描くのは珍しい

冒険の舞台となる空想科学世界を検証

冒険の舞台となる世界は、RPGの多数を占める、いわゆるファンタジーではない。

空想科学世界と呼ばれる独自の世界を作り上げている。

この世界は、ある時代を境に世界が別の方向へ分岐、発展していったらこうなったというような、パラレルワールドなのである。

ここでは、このゲームの基本設定を理解するために、特徴あることがらを紹介していく。

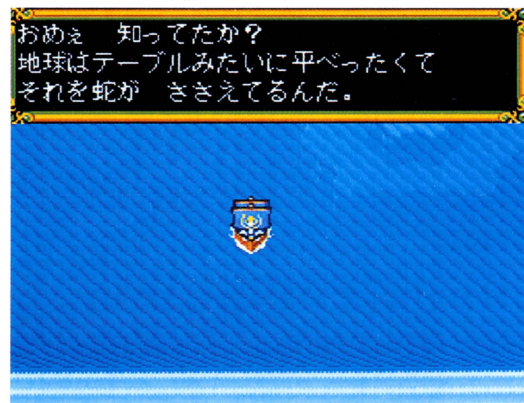
大航海時代の世界観に近い設定

『～ガリバーボーイ』では、昔のヨーロッパの人々が考えた世界が舞台となっている。

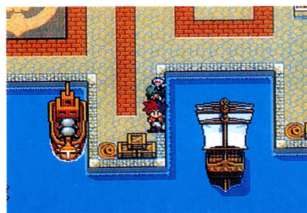
例を挙げると、この世界は平面で4匹の巨大な蛇が支えている。そして、世界の果てでは海が巨大な滝となって流れ落ちているのだ。

また、一夜にして海中に没した伝説の大陸、アトランティスも重要な位置づけで登場している。

ストーリー終盤まで、移動には船を使用することになる

おめぇ　知ってたか？
地球はテーブルみたいに平べったくて
それを蛇が　ささえてるんだ。

これが『～ガリバーボーイ』の世界観を象徴する世界の果てだ。海が突然終わっていて、滝となって流れ落ちている。まだ、地球が丸いとは考えられていなかった時代の世界観だが、ここは空想科学世界。これでいいのだ

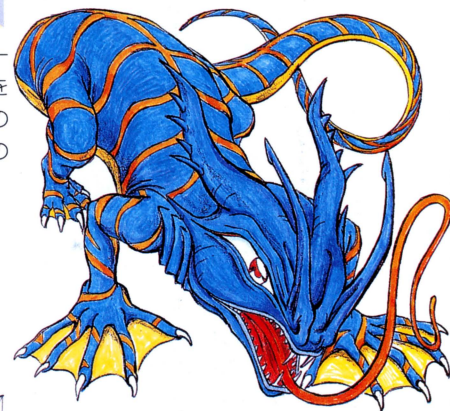
文化

この世界では、おもな移動手段として使用することができるのは、帆船が一般的。機械は電気を動力源として使用しており、冒険が始まるベニス近辺では見かけない。

だが、過去の進んだ文明の遺産が、いろいろと発掘されている。機械と魔法が当たり前に存在する、科学と魔法が混じり合う世界だ。

産業革命以前の世界のようだ

機械は発掘したものがほとんど

モンスター

ゲーム中に登場するモンスターは、オリジナルがかなりの割合を占めている。ヨーロッパの伝説の怪物がモチーフになっているものも、多数盛り込まれているぞ。

近づいたものを石にするトカゲ、バジリスク。伝説上の怪物だ

これは海賊船。海が舞台になる以上、海賊はあちこちにたくさんいるようだ

獣人から妖精まで登場するキャラクタ

舞台はヨーロッパ中心に展開するが、忍者が登場するなど、登場する人種はさまざま。また、獣人や妖精といった架空のキャラクタまで、多くの種族が共存する世界である。

特に、この獣人と妖精はパーティに加わるキャラクタとしてストーリーの中で重要な役割を果たす。

ここでは、ストーリー序盤のメインキャラクタたちを紹介していく。

フィービー

ガリバーを気に入り、以後行動をともにする黒い妖精。アイテムを魔法に変える能力がある

パパ・トスカーニ

ガリバーの父。現在はベニスの町の実力者。昔は冒険家として世界中を旅した

主人公　ガリバー

曲がったことは大嫌いな、熱い魂を持つ主人公。ベニスの資産家、トスカーニ家の跡取りである

ミスティ

仮面舞踏会で出会った少女。謎を秘めた、このゲームのヒロイン。歌がとても上手なのだ

エジソン

自称、天才発明家の少年。ヘンテコな発明ばかりしている。ガリバーとは親友である

スミス

トスカーニ家の執事。想像できないが、昔は海賊だった

ジョン・シルバー

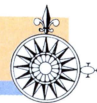
7つの海を股にかける大海賊。スミスの親友

月光

忍術を使う暗殺者。依頼により、ミスティを追っている

日輪

月光を追う女忍者。月光を追う理由は謎に包まれている

ストーリー序盤の冒険を徹底紹介!!

主人公、ガリバーは親友のエジソンを助けたことから、サンマルコの鐘を破壊した罪でベニス追放になってしまう。そして、追放先のユーゴで試練をクリアし、ベニスへ帰ってくることを許された。今回の紹介はここから始まるのだ。

帰ってきたガリバーは貿易の旅に出ることに

ベニス占領、そして父の死

地中海沿岸のベニス、ユーゴ、アルバーンの3つで、しばらく貿易を行いながら情報収集。すると、ベニスでなにか良くないことが起きたというのだ。

ウワサは本当で、ベニス王宮では、反乱を起こしたドガ将軍がパパを拉致して、服従を迫っていた。抵抗したパパは、ドガと戦い、そして倒されてしまう。

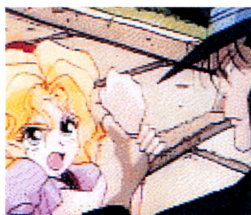
怒りに燃えたガリバーは、ドガに戦いを挑むのだった。

ベニスの町中のいたるところにイスパニアの兵士がうろついているぞ

イスパニアにそそのかされたドガ将軍がクーデターを起こしていた

パパはガリバーに見取られて息を引き取った…

ミスティ誘拐

パパの葬儀を終え、トスカーニ家まで戻ろうとしたとき、仮面舞踏会で出会った少女ミスティが、長身の男にいまにもさらわれようとしている。ガリバーは、飛びかかるが、返り討ちにあってしまう。

長身の男がミスティを連れ去ろうとしていた

あのガリバーが、コテンパンにのされてしまった

海賊ジョン・シルバーが仲間に

ガリバーが目を覚ますと、そこはトスカーニ家のベッドの上。

どうやら、ミスティは南の方角へ船で連れ去られたらしい。

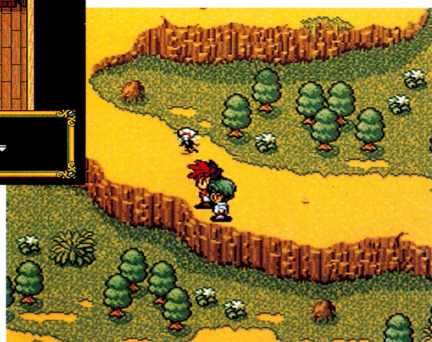
後を追おうとするガリバーに、執事のスミスは旧友である、海賊ジョン・シルバーを訪ねることを勧め、彼に向けた手紙をガリバーに手渡すのだった。ガリバーたちは海賊の町、アルバーンへ向かう。

プライドを傷つけられたガリバーは、月光を追って旅立つ

スネーク山のバトル

アルバーンの北、バルカンの村で海賊、ジョン・シルバーと会うことはできた。しかし、今は船長が恋している酒場の女主人、ブリジットが困っているので、同行はできないという。しかたなく、一行は船長の代わりに蛇口があるという、スネーク山へ向かう。

スネーク山は、名前の通りに頂上への道がうねった形をしており、山頂で蛇口を守っているスネークマン・ジョーと戦うことになる。

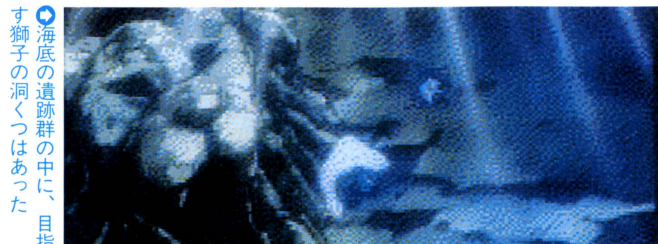
スミスの紹介で海賊ジョン・シルバーを訪ねた。彼の協力を得るためには、スネークマン・ジョーから蛇口を手に入れなければならない

獅子の洞くつへ出発

蛇口を入手したガリバーたちに約束通り、シルバー船長が同行してくれることになった。

海賊船に乗り込み、ミスティが待つ獅子の洞くつへ向けて出航。

地中海を封鎖していた機雷も、海賊船の大砲で難なく破壊。

目的地に着いたガリバーたちは、海中の洞くつへと泳ぐのだった。

強力な助っ人を得て、イスパニアの海上封鎖もやすやすと突破

海底の遺跡群の中に、目指す獅子の洞くつはあった

～獅子の洞くつ～月光とのバトル

洞くつへと無事に到着したガリバーたちは、洞くつの入口にシルバー船長を残し、洞くつのさらに奥へと進んでいく。

すると、洞くつの一番奥で月光に捕まっているミスティを発見。

様子をうかがっていると、ミスティのペンダントが青い石に反応して輝き出した。ミスティ誘拐の目的はどうやらこれだったようだ。

⇧ミスティのペンダントが青い宝石に同調して光かがやいている

月光との対決

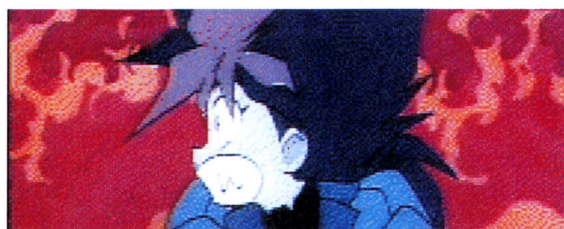
雪辱戦とばかりに、ガリバーはふたたび月光にバトルを挑む。

しかし、ガリバーと月光の実力の差は歴然としており、またもや返り討ちにあってしまうのだった。

月光がガリバーにとどめを刺そうと迫る。絶体絶命のピンチとなったとき、女忍者、日輪が登場。ガリバーたちを救ってくれた。

⇧月光の命を狙う女忍者日輪。結果的にガリバーたちの危機を救う

⇨日輪に向かって振り下ろされた刀を危機一髪、受け止めた。これでこそ主人公。オイシイところを心得てる

⇦驚くミスティ。この時点ではまだ、おたがい名前すら知らない。それでも命をかけて追ってきたのだ

⇨月光は洞くつに火を放ち、ガリバーに脱出してみろと挑戦的に言った。はたして、脱出は間に合うのか

⇦炎にまかれ、逃げまどう一行。さらに、洞くつの天井まで崩れてきた。このままじゃかなりヤバイぞ

アトランティスの遺産、シーライオン発進

月光の放った火と、落盤に追い詰められてしまうガリバーたち。なんとか、日輪とミスティだけは逃がすことに成功。だが、残るガリバー、エジソン、フィビーの3人は通路に閉じ込められてしまう。ふと気がつくと壁に赤いスイッチを発見する。押してみると、床が開いて新たな通路が出現。古代遺跡最深部への入口だったのだ。

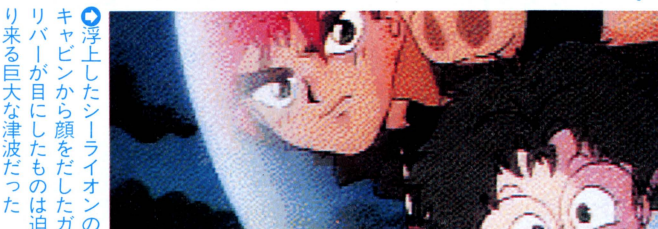
⇧後ろは火の海、行く手は落盤でふさがれている。あのスイッチは何？

シーライオン発進

新たに開いた通路を先に進んでいくと、なかば埋もれて閉まっているドアに遭遇。

無理やり中に入ろうとしているとドアが開き、中に入ることができた。古代の黄金船シーライオンが機能を回復、浮上を開始する。

⇧巨大な岩にドアが付いている

⇦岩かと思ったら、古代の技術で作られた船のようだ。でも、船というよりは潜水艦に近いシルエットだ

⇨浮上したシーライオンのキャビンから顔をだしたガリバーが目にしたものは迫り来る巨大な津波だった

ベニス水没

機能を回復したシーライオンは、獅子の洞くつから急速浮上。

周囲を見回していたガリバーの目に飛び込んできたものは、巨大な津波が襲ってくる光景だった。シーライオンは津波にも耐え、ガリバーたちを乗せてベニスへと向かう。美しかった水の都は水没して変わり果てた姿になっていた。

⇧⇨ベニスの町を容赦なく津波が飲み込んだ。町の住人たちは無事なのだろうか。そして、洞くつで離ればなれになってしまったミスティたちはうまく脱出できたのだろうか…

魔導科学の世界に再び吹きあれる戦乱の嵐

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:5月26日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:90%(3月15日現在)

機装ルーガII The Ends of Shangrila

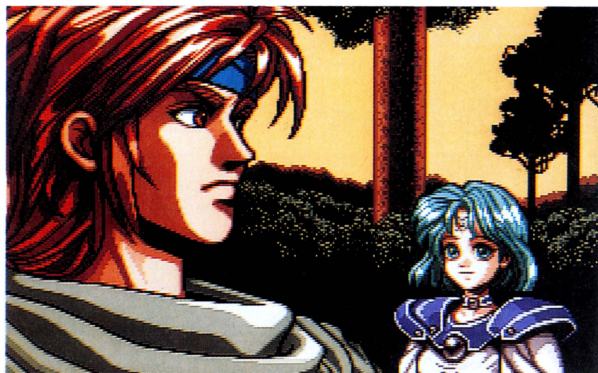
機装ルーガII　ジ エンド オブ シャングリラ

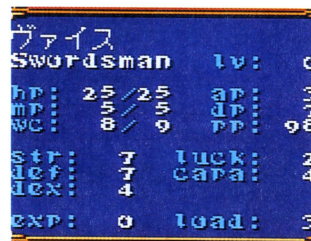
PCエンジンオリジナルとして開発された、『機装ルーガ』の続編が登場。『II』で新たに加わったシステムなどを紹介していく。

待ち時間(WC)システムを採用したバトルシミュレーション

剣と魔法と科学の混在する世界を舞台に戦う、バトルシミュレーションゲームの続編が登場だ。待ち時間(ウェイトカウント)や、複数バトルといったシステムにより、オリジナル色の強い戦闘ができる。また、プレイヤーの行動によって、ゲーム内でのイベントが変化したりもするのだ。

メニュー選択でユニットを操作

主人公ヴァイスと、ヒロインのエレナ。前作から引き続き登場のキャラクタたちだ

待ち時間を変化させる

待ち時間は、キャラクタの素早さの数値だけでなく、装備や持ち物によっても変化する。キャラクタごとにキャパシティというパラメータがあり、装備と持ち物の合計がこの数値を越えてしまうと、待ち時間が長くなってしまうのだ。素早さを取るか、強力な武装、持ち物を取るかはプレイヤー次第だ。

パラメータ画面より。キャパシティやウェイトカウントを確認できる

通常の装備では、待ち時間になんの影響もあたえていないのがわかる

薬を多く持ったら、キャパシティをオーバーして待ち時間が増えた

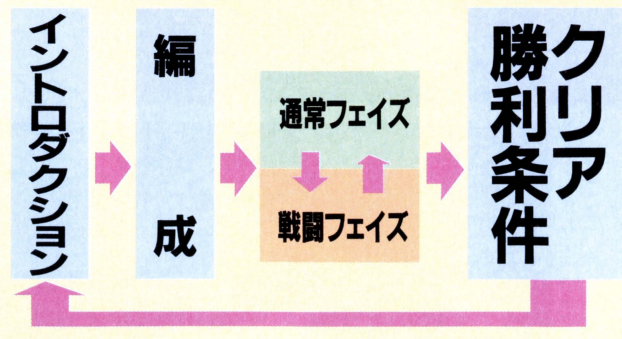
素早いユニットほど多く行動できる

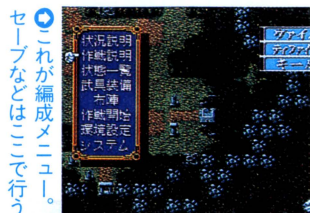
このゲーム最大の特徴といえるのが、待ち時間(ウェイトカウント)システムである。キャラクタごとに待ち時間が設定されていて、行動終了時から、次の行動が可能になるまでにかかる時間の長さを決定していく。素早いキャラクタほど待ち時間は少なく、同じ時間内でも遅いキャラクタよりも多く行動をとることができるのだ。

待ち時間の終了したキャラクタから、次々に行動をおこなえる

敵も同じように、待ち時間が終わったキャラクタから行動してくるぞ

ゲーム進行はキャンペーンシナリオ制

ゲームの流れは、基本的に下のように進んでいく。イントロダクションではビジュアルとともにストーリーが進行する。また、必ず章ごとに勝利条件と敗北条件が設定されていて、戦闘や行動などによって、それらを達成しないと次のシナリオに進むことができない。

編成でユニットを配備する

イントロダクションが終了すると、編成となる。ここではステータスの確認や、装備品、持ち物などを振り分けて、戦いの準備をするのだ。布陣でユニットを配備して、納得のいく準備ができたら作戦開始だ。シナリオの確認なども、ここですることができるぞ。

これが編成メニュー。セーブなどはここで行う

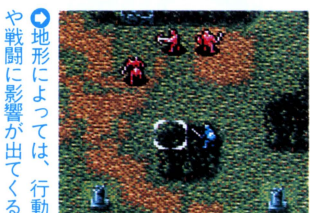
最後に、ここで「はい」を選べば作戦を開始する

通常フェイズでユニットを移動させる

通常フェイズでは、さっそく素早いユニットから行動を起こせる。経過する時間はターンで表示され、動けるユニットがいない間はどんどん進んでいく。ターンが進めば進んだ数だけユニットすべての待ち時間が減っていく。そして待ち時間分のターンを消化したものから再び行動可能となるのだ。ここではユニットを移動させたり、戦闘をしかけるほか、道具の使用や敵の情報を探ることなどができる。

キャラクターフェイス 指定したキャラクタの顔が表示されるように出てくる。ユニットの把握に役にたつのだ。敵も同じ

ネームタグ 味方のユニットの待ち時間が棒グラフで表示されていて、一目で確認できる。じゃまなときは消せる

行動メニュー 行動を選択する。種類によっては、次の行動までの待ち時間が短くてすむものもある

ユニット 赤は敵を、青は味方を表示している。ユニットの形で、どんなタイプかがわかるのだ

地形によっては、行動や戦闘に影響が出てくる

移動で行動可能な場所は移動時に明るく表示

拠点をとらえる

マップにある拠点を占拠することによって、その中にある武具やアイテムを入手したり、ユニットの状態を回復することができる。また、全ステージ共通のアイテム保管場所ともなり、装備品などを交換することも可能になるのだ。アイテムは最大48個まで保管可能。

青い旗の拠点ならば自由に入れる

戦闘フェイズで敵を倒す

相手に攻撃をしかける、またはしかけられる事によって、戦闘フェイズに入る。戦闘は、しかけたユニットを中心に、縦横あわせ13マス内にいるキャラクタがすべて参加する。仕掛けたキャラクタが最初の攻撃をおこない、その後は通常フェイズと同じように、待ち時間によって参加ユニットが順次行動していく。どちらかが全滅する、もしくは、時間で24ラウンド経過すれば、戦闘は終了する。
また、『II』では戦闘に勝利すれば、その戦闘フィールド内にいるユニットに対し経験値が与えられる。前作にはなかった、キャラクタのレベルアップも可能になったのだ。

この状態でこの方向に向かって戦闘をしかける

このように複数での戦闘が可能だ

1体の相手に複数で攻撃を仕掛ける。戦いを有利に進められるのだ

戦闘画面は開発中のものなのだが、このようにアニメするとのことだ

特技を使う

1人に1つずつ、特技が用意されている。使用する際には、MPを消費する。MPは、HPと同じく拠点にて回復が可能。複数の敵への攻撃や味方ユニットの治療など、いざというときには大変役に立つ。また、ユニットによってはレベルアップにともない、新たな特技を覚えるものもいるのだ。

縦1列すべてにダメージを与える

味方のユニットの体力を回復する

注意! 死んだキャラクタは復活しない

主人公の仲間になるキャラクタたちは、戦闘で死んでしまうと、2度と復活しないのだ。そうなると、少ない戦力で先のステージに進まなければならなくなる。また、主人公クラスのキャラクタが死んでしまうと、作戦は失敗になるぞ。

くれぐれも、こんな状況にならないように

ガーディアンとなって、恐怖のグロスベイル軍を打ち破る

古の大陸ヴァスツ。かつてここには、高度なテクノロジーと「魔導科学」によって栄華を極めた超古代文明ヴァスツールがあった。

聖暦2464年、前作ハイエルンとの戦いから4年後、再び「魔導科学」をめぐる戦いが始まった。

ここでは、物語のメインとなるキャラクタたちを紹介していく。

大陸ヴァスツ。かつてここに超文明があったと遺跡は語りかけてくる

これが魔導科学によって生み出された機装兵。敵には黄金の機装兵がいるらしい?

遺跡を守る者、ガーディアン

ヴァスツールの遺跡を聖地とあがめ、守っている人々を、ガーディアンと呼んだ。財宝目当ての盗賊などから遺跡を守るのが使命だ。この大陸の各地には、いろいろな種族のガーディアンが存在する。

これが超古代文明を伝える遺跡だ

剣士　ヴァイス

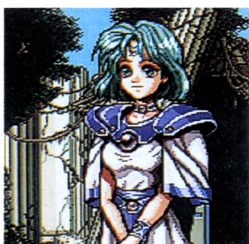
ガーディアンで、前作から引き続きの主人公。「魔導科学」が悪事に利用されぬよう、エレナと共に遺跡の封印のために諸国を旅していた。ユニットタイプは戦士。ハチマキのりりしい熱血漢である。

声は三木眞一郎氏があてているぞ

激しい戦いは続く。どんな敵が彼の前に立ちはだかるのであろうか

射手　エレナ

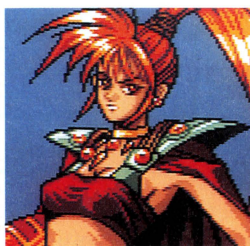
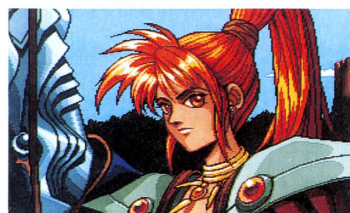
ヴァイスと共に旅をする少女。魔導科学によって作られた人工生命体。ユニットタイプは射手。緑の瞳がクリっとしてて、かわいい。

ヴァイスのそばにいたいと思っている

悲しい戦いを乗り越えてきた。声は井上喜久子さんだ

機士　ティファイア

ヴァイスを探してはるばるやってきた、南方のガーディアンの族長の娘。ユニットタイプは機士。機獣と呼ばれる生物を操り、戦う。

機獣をたくみに乗りこなすのだ

大胆な衣裳に、束ねられた長くて赤い髪がとてもステキ

声は伊藤美紀さんがあてている

ともに戦う仲間たち

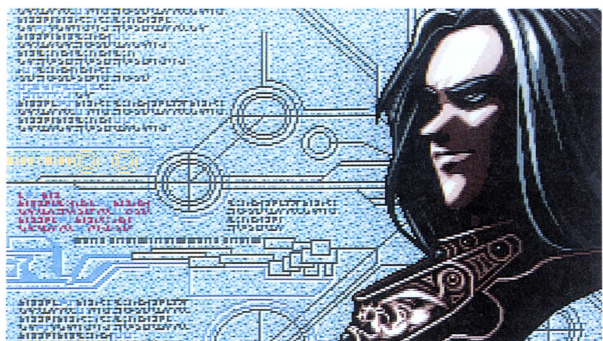
ゲームは前記3人を中心に、最大9人の編成が組める。仲間になる人物もさまざまで、異国の傭兵から、屈強の戦士、はては幼い少女までと、いろいろと出てくるぞ。

登場のしかたもバラエティ豊かで、章ごとのインターミッションで現れる者や、ゲーム中に突然助っ人として登場する者もいるのだ。

ヴァイスを助けてくれる人たち。ライゼルは残念ながら怪我で戦闘は不能

世界征服をもくろむグロスベイル帝国

「魔導科学は、優れた者によって保護されるべきである」と、「魔導科学」の独占と研究解明を進め、圧倒的戦力で近隣諸国を急襲。世界征服をもくろむのが、このグロスベイル帝国である。

その目的のために、ガーディアンたちの弾圧を行っているのだ。

皇帝、グロスベイル＝ファルクフォード。かつてのヴァスツールの末えいだ

敵兵士たち。統率の取れた軍隊だ

グロスベイル幹部の3人兄弟

全14ステージから序盤の4ステージを紹介

ここでは、ステージ4までを紹介。イベントや、そこに到るまでのストーリー、面ごとの勝利条件や敗北条件などを記載していく。

ステージによっては、脱出や突破、拠点の制圧や敵からの防衛、時間制限など、さまざまな状況が用意されている。また、敵キャラもシナリオが進むにつれ、いろいろと強力な奴が出てくるぞ。

ステージ1 再び

辺境の遺跡で、盗賊たちが遺跡の財宝を狙っていた。そこにさっそうと現れたマント姿の男、それこそ先の大戦での英雄、ヴァイスであった。数で勝る盗賊たちは、戦いをしかけようと意気込むが、そこに機獣を操る女性と、片目の男が助っ人に現れた。それは、ヴァイスを捜してはるばるやってきたティファイアとキールであった。

勝利条件	増援も含めて、画面上の敵をすべて倒す
敗北条件	ヴァイス、ティファイアどちらかの死亡

4年ぶりに、あの男が帰ってきた

ヴァイスに加勢しようと現れた

遺跡から金目の物を奪おうとする

敵は次々に援軍があらわれるぞ

ステージ2 峠越え

"南方の獅子"と異名を持つ、ティファイアの父、ライゼルが現れた。彼は、ヴァイスにガーディアンのリーダーとなって、グロスベイルを倒すため立ち上がってほしいと頼む。「魔導科学をあるべき姿に」その言葉に、ヴァイスは共に戦おうと決意する。しかし、ひとまず故郷に戻ろうとする彼らの前に、帝国軍が待ち構えていた。

勝利条件	マップ北にある関よりもユニットが先へ進む
敗北条件	ヴァイス、エレナ、ティファイアいずれかの死亡

この関よりも北に抜ければ次へと進めるのだ

戦いの中、機士のフェイが仲間に。これで敵の部隊を突破できるかも

ここで、やっとエレナが登場してくる

ライゼルは片腕を失って戦えない

ステージ3 脱出

すでにヴァイスの故郷はグロスベイルの手に落ちていた。そのため、国のガーディアンたちも散り散りに…。ベルテスらと国外れの砦に集まり、戦局を変える作戦を練るヴァイスたちであったが、すでにこの砦もグロスベイルに発見されていた。なんとしても、この砦から脱出しなければならない。

勝利条件	北西、及び南西ルートで立て札より先に進む
敗北条件	ヴァイス、エレナ、ティファイアいずれかの死亡

いよいよ敵に機装兵があらわれた。かなりの強さを誇っているので、苦戦をしいられることになるだろう

北西や、南にあるルートから脱出

ヴァイスもここで、機装鎧を手に入れるのだ！

ステージ4 策謀の砦

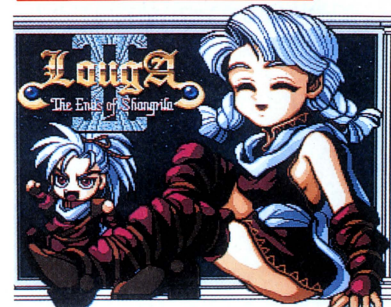
なんとか脱出に成功した彼らは、グロスベイルの要塞からガーディアンたちを救うために、その要塞を襲う計画をたてた。しかし、彼らを待ち構えていたのはなんと異種族のガーディアン。彼らはなぜ、グロスベイルと手を結んだのであろうか。さらに彼らの前に立ちふさがるのは、魔導砲と呼ばれる遠距離攻撃用の兵器。うかつに近づけば、目的地にたどりつく前に砲撃の的になってしまうのだ。

勝利条件	指定された砦を占拠し、敵司令をとらえる
敗北条件	前記3人いずれかの死亡または敵司令官の逃亡

この砦を攻略し、相手の司令官を捕えるのだ

この男が操る魔導砲はどうすれば攻略できる？

ガーディアンどうしで戦わなければならない？

第4ステージに登場？

4面のどこかにいるリアナスちゃん。前作に出ていたローディスの妹。ちなみに奥の小さいのがローディス

アダルトな雰囲気のパチスロゲームが登場!!

スロット勝負師(ギャンブラー)

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：日本物産
発売予定日：4月28日
予定価格：8500円(税別)
ジャンル：パチンコ
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：100%

セクシーな美女の取り込み画像をふんだんに使ったパチスロゲーム。主人公はストーリーにそって、9つの島のパチスロ台（と女性）を攻略していくのだ。

不思議な島で美女とスロットざんまい

憂木瞳や安藤有理といった有名セクシーアイドルを起用した、ちょっとHなスロットマシンゲーム。ビジュアルシーンの女のコは取り込み画像で描かれている。肝心のパチスロのほうも、実在の機種をイメージした8機種のパチスロ台が登場するので、ビジュアルを見たい人にはもちろんのこと、パチスロファンも十分楽しめる。

⬆このようなパチスロ台のほかに、有効ラインが8つの9リールもある

遊べるモードは2種類

主人公が、夢の世界の中で、9つの島に5店ずつあるパチスロ店を次々に攻略していくストーリーモードと、自由に台を選んで、心ゆくまでパチスロの練習ができるトレーニングモードがある。

ストーリーモード

パチスロで生計をたてている自称プロが、突然9つの島が集まった不思議な世界に連れていかれるというストーリー。9つの島には普通のパチスロ店が2店と、9リールという、パチスロに似たビデオゲームの店が2店あり、すべての店で150枚、もしくはそれ以上の枚数をカウンターで交換するとボス（もちろん美女）のいる店に挑戦することができる。このモードでは、最初に持っているコインは2000枚で、元手がなくなったらゲームオーバーだ。

⬆9つの島にそれぞれ5つのパチスロ店がある

トレーニングモード

ゲームに出てくる8機種を一堂に会したパチスロ店で練習をするモード。好きな台を選んで、自由に遊べる。最初に持っているコインは5000枚もあるので、ちょっとやそっとでなくなってしまうことはないだろう（なくなってもいっこうに構わないが）。このモードにはご褒美ビジュアルはない。

⬆よりどりみどりのパチスロ台から選んで遊技できる広い店内

1面クリアでギャルの写真が

ストーリーモードでは、島のボスが要求する枚数のコインを出すと、観念したボスが、自分の秘密の写真を見せてくれるのだ。

⬆店のカウンターにはセクシーおねえさんがいて、もうドキドキ

⬆島のボスはこんなおねえさんなのだ。もっとよく見せてくれえ

ムフフなミニゲーム

ストーリーモードで島の中を歩き回っていると、パチスロ店ではない場所で、2種類のミニゲームが遊べる家に出くわすことがある。

どちらのゲームも無料で遊べるうえ、運がよければ何百枚かのコインをもらって、さらに女のコの特別ビジュアルまで見ることができるという、いたれりつくせりのお得なミニゲームなのだ。

なぞの写真館

やたらに明るいお姉さんが、3枚の写真から1枚選んで見せてくれるという簡単なくじ引き。大当たりはコイン300枚のボーナス。

⬆3枚の写真から1枚だけ見ることができる。ハズレはない

パズルの館

8枚のパネルを並べかえると、女のコの写真が現れる。制限時間内に完成させれば、残り時間分のコインがもらえてしまうのだ。

⬆いわゆる9パズルだ。コツを覚えるまでけっこう難しい

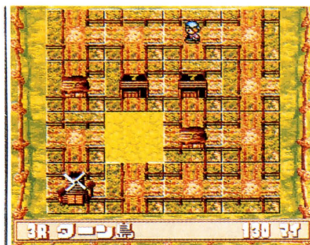
運とテクニックでコインを大量獲得

パチスロというのはギャンブルなので、多分に運が影響する。1台1台に出る出ないがあり、どの台を選ぶかはまさに運次第だ。では、どこで大儲けの人とツカない人の差が出るかというと、それはテクニック。このゲームのパチスロ台は、実際の機種そっくりに作られているので、しっかり役を狙ってリールを止めたり、台の調子を読んだりしなければ、なかなか大勝ちはできないぞ。

ルートを選んでお店に出陣

ストーリーモードでは、店をまわるルート選択も重要だ。島は15パズルになっていて、パネルを1つ移動するたびになんと10枚コインを落としてしまうのだ。

店にたどり着いても試練は続く。1〜2種の台がたくさん設置してあり、どの台を選んでもいいが、出ないと判断したら早めに切り上げて次の店に進むのがコツだ。

この店には2種類の台が設置されている。さあ、どの台が出るのか

隣のパネルへ移動したり、パネルを動かしたりして、目的の店へ進む

機種による特徴や、1台1台の個性をつかめば、大当たりは近いぞ

規定枚数を交換すればクリア

店を通過するには一定枚数（ラウンドによって違う）のコインをカウンターに持っていけばよい。スタート時のコインが2000枚なので、最初はパチスロをしなくても店を通過できるが、1歩歩くだけで10枚減るので、いずれパチスロで稼がなくてはならない。4つの店でコインを増やして交換すると、いよいよ島のボスの女のコの店で勝負。勝負といっても、またある決まった枚数を交換するだけ。コインを差し出せば、女のコの秘蔵写真を拝見できるのだ。

最初は150枚がクリア条件。条件はだんだん難しくなっていく

店のオーナーである島のボスに挑戦。コイン300枚くらいは必要だ

秘密の写真、見せてあげる

島をクリアしたご褒美に、こんな写真を見せてもらっちゃいました

スロットマシンは8機種用意

パチスロ台は残念ながら実在の機種ではない。だが、リールのスベリ（ボタンを押してから数コマずれてリールが止まる制御）など、パチスロ台の特徴は再現されているので、パチスロの研究にも役立つだろう。9リールはゲームセンターなどによくあるタイプのスロットマシンだ。

遊技方法	①コイン投入	②リールスタート	③リールストップ
パチスロ	①ボタン	方向キー ↓	方向キー ←↑→
9リール	①ボタン	方向キー ↓	自　動

基本的なパチスロ台

リールが見やすいぞ

よく当たる9リール

出玉が渋い。回収台？

数千枚も夢じゃない

ボーナスが2回なのだ

リーチ目がいっぱい

これまた難しい台だ

ROM² わくわく声優ランド

アフスク取材班は今日もどこかでアフレコ取材中！

アフレコScramble

今月は、PCエンジンのゲームだけではなくラジオの公開録音の模様など盛り沢山に紹介。それではスタジオへTouch and Go!!

ドラマCD

コズミックファンタジー外伝
銀河商人の罠

メーカー名:徳間書店　発売予定日:3月31日(アニメイト各店と通信販売でのみ販売)
予定価格:3000円(税別)　収録日:2月17日　収録時間:6時間

PCエンジンユーザーには、おなじみの『コズミックファンタジー』のドラマCD化。内容は、OVA版の「～銀河女豹の罠」の後日談となっている。声優さんたちも慣れたもので、収録はほとんど問題なくスムーズに進んでいった。今回のストーリーはニャンを中心としたギャグドラマ。ゲームの時のシリアスな展開とはうってかわって、ユウやバンが崩れまくるさまは爆笑ものだぞ。このドラマCDはCD-G対応なので、対応したデッキを使うと越智さん描き下ろしのグラフィックを見られるぞ。

このCDは、一般のレコード店では取り扱ってないので、アニメイトグループ各店か、通信販売でのみ扱っているぞ。

問い合わせ：徳間書店マルチメディア本部(月曜～金曜10時～18時)
TEL：03-3573-0111

越智さんを囲んでの記念撮影風景

左からベルガ役の佐久間レイさん、ニャン役の深雪さなえさん、ユウ役の高山みなみさん、バン役の関俊彦さん、リム役の鶴ひろみさん、サヤ役の高田由美さん

ユウ役　高山みなみ

今回は、かなりゲームのイメージとは違います。コミック版以上にユウは、いじめられているので大変でした(笑)。私自身すごくユウには愛着があるので10年、20年と続けたいですね。

サヤ役　高田由美

今回のドラマCDでは、いつもよりもお約束シーンが多いので期待してね。弾けるように演じさせていただきました。CDドラマってすごく楽しいのでこのシリーズが続くと良いですね。

バン役　関　俊彦

今回のドラマCDでは、バンの新たなる一面が見られると思いますので、ファンのみなさんは楽しみにしてください。内容的には、ちょっとスゴイんで、聞いてのお楽しみに(笑)。

リム役　鶴ひろみ

今回のリムはかわいく崩れていますので、そのへんも楽しんで聞いてくださいね。わたしたちはこのシリーズが大好きなので、またゲームとかいろいろなものでやっていきたいですね。

PCエンジン

プライベート・アイ・ドル

メーカー名:NECホームエレクトロニクス　発売予定日:未定
予定価格:未定　収録日:2月14、15、17日　収録時間:30時間

タイトル発表後、間髪いれずに、アフレコがおこなわれた『プライベート・アイ・ドル』。PCエンジンソフトとしては、ひさびさのアドベンチャーゲームということもあり、収録する予定のセリフもかなり多い様子で3日間という長丁場で収録がおこなわれていた。ゲームの内容は3話構成になっているので、収録日ごとに何人もの声優さんがいれかわりにアフレコスタジオに来ていた。主人公のアイドル、メイ・スター役の小野寺麻理子さんと、ナビ役のかないみかさんは、設定上、ナビがメイ・スターの指輪からホログラム投影される人工知能ということもあって、おふたりの掛け合いも多かったぞ。しかも、おふたりとも3話すべてに登場するだけあって、セリフの量もかなり多め。しかし、大きなミスもなく順調に収録は進んでいた。ほとんどの収録部分が個別でひとりずつ録音していたのだが、場面によっては数人の声優さんが同時にスタジオ内にはいって、掛け合いなどが録音されていた。

セリフの多かったかないみかさん

ナビ役　かないみか

わたしが演じているナビは、人じゃなくて、人工知能なんです。ホログラムでお説教が好きという役で、カワイクてすごく好きな役です。この作品はわたしたちも楽しく演じられたのでこれっきりじゃなくて『2』、『3』とドンドン続いていくとよいなって思ってます(笑)。

メイ・スター役を熱演していた小野寺麻理子さん。3日間お疲れさまでした

メイ・スター役　小野寺麻理子

わたしが演じているメイ・スターはすごく元気で明るい女のコで、わたし自身すごく楽しんで演じさせていただきました。ゲームのストーリーもすごく楽しいものになっていますのでゲームをプレイしてくれるユーザーの方もきっと楽しんでもらえると思いますので期待してね。

アフレコ中もっとも人口密度の多かった時の集合写真。小野寺麻理子さんを中心にみなさんそろっての記念撮影だ。久川綾さん、永島由子さん、かないみかさんなど主要キャラを演じるほとんどの人がこの日はスタジオにそろっていたぞ

エンディングのレコーディングを直撃取材

収録日:3月2日　収録時間:6時間

アフレコが終わって約2週間後、エンディングに使用されるテーマ曲のレコーディングがおこなわれた。デュエット曲なので、おふたりがスタジオにそろってから収録開始。打ち合わせとテストを繰り返して収録は進んでいった。途中テストで、歌い方を変えたりしながらいざ本番。素敵な歌声が印象的な収録だった。

腕組みをして譜面を見る小野寺さんとかないさん。なにを考えてるのかな？

ヘッドフォンで曲を聞きながらマイクの前にたつ小野寺さん

テストでは、いくつも違った歌い方を試したりと研究熱心だったかないさん

アフレコの時以上に息のあったチームワークで見事に歌い上げたおふたり。お疲れさまでした

歌い終わってほっと一息

編集部　レコーディングを終えての感想を一言お願いします。

かないみかさん(以下かない)　今回の歌は歌ってて楽しくなるような歌ですごく気に入っています。

小野寺麻理子さん(以下小野寺)　わたしもすごく楽しくて(笑)。デュエットってすごく難しいと思うんですけど、今回はかないさんの胸を借りるつもりでがんばらせていただきました。

かない　麻理子ちゃんとは今回のお仕事が最初だったんだけどすごく楽しかった(笑)。

編集部　読者へのメッセージを。

かない　聞いてくれた人が元気になれるような素敵な曲なのでエンディングでわたしたちの歌を聞いた人が、また最初からゲームを遊んでくれるとうれしいな。

小野寺　感動的なエンディングシーンに流れる歌なので、がんばってゲームを終わらせて、ぜひわたしたちの歌を聞いてくださいね。

ラジオ

銀河お嬢様伝説ユナ

放送日:3月10日　放送時間:TBSラジオ24:30〜26:00
収録日:3月1日　収録時間:4時間

PCエンジンゲームだけなく、さまざまなメディアに展開を広げてる『ユナ』シリーズ。今回は、文化放送で放送されるラジオドラマのアフレコ現場にお邪魔した。ドラマには『ユナ2』のキャラが総出演。ゲームの発売前にどんなキャラなのか、知ることができるぞ。今回のアフレコが、ドラマの1回目ということもあり、登場していないキャラもいたが、今後回数が進めば、ドンドン登場するそうなので要チェックだぞ。

勢ぞろいした声優さんの集合写真。これでもかと言うくらい女性ばかりのアフレコスタジオだ。収録も非常に華やかなものだったぞ

ユナ役　横山智佐
今回のラジオドラマでも、ユナのボケっぷりは健在です(笑)。ユナの世界を電波で楽しんでね。

ユーリィ役　高橋美紀
ユーリィの良さが電波に乗ってファンの方に伝わるようにがんばりますのでぜひ聞いてね。

『ユナ』の顔と言えばこの人たち、左から冬馬由美さん、横山智佐さん、山本百合子さん、高橋美紀さんのユナシスターズ(!?)の記念撮影だ

リア役　冬馬由美
最近はポリリーナとしての出番が多いんですが(笑)、リアもガンバリますので応援してね。

エルナー役　山本百合子
エルナーの活躍が少なくて悲しいです(笑)。ラジオでもユナの世界をもっと知ってください。

CD

メルティランサー

メーカー名:イマジニア　発売予定日:5月26日
予定価格:12800円(税別)　収録日:3月9日　収録時間:1時間半

『誕生　デビュー』の開発をおこなったテンキー開発の、PC-98シリーズ用パソコンソフト『メルティランサー』。挿入されるオマケCDドラマのアフレコを直撃取材したぞ。ゲーム中に登場する4人のキャラを使っての、ドラマはアクションが多数盛り込まれたテンポの良いもの。声優さんたちも叫び声や、掛け声など叫びまくりのアフレコだった。

スタジオ内にあったイスに腰掛けてもらっての集合写真だ

左から手塚ちはるさん、緒方恵美さん、野上ゆかなさん、丹下桜さん。休憩の間には笑い声が聞こえていたが、いざ本番では真剣なアクションが展開していた

シルヴィ役　野上ゆかな

エリート宇宙刑事のシルヴィ役の野上さん。「シルヴィをあなたの手で、立派な捜査官に育ててね♡」とのことだった

アンジェラ役　丹下　桜

ネコミミバイオロイドのアンジェラ役の丹下さん。「精神年齢が8歳(笑)の幼いアンジェラをよろしくね♡」

サクヤ役　手塚ちはる

おしとやかな巫女サクヤ役の手塚ちはるさん。「こういう役はあまり演じたことがないので楽しく演じられました」

メルビナ役　緒方恵美

司令官であるメルビナ役の緒方恵美さん。「司令官ということなのですが、メルビナも使ってあげてください」

ラジオ

ツインビーPARADISE2

放送日:3月12日　放送時間:文化放送25:30～26:00
収録日:3月5日　収録時間:2時間

のっけからワルビーによる電波ジャックで始まった今回の公開録音。その後、本命の國府田マリ子さんが登場して番組が始まった。今回の公開録音は、ツインビーの10歳の誕生日を祝って開催されたもの。リスナー50数名による合唱のなかケーキのロウソクを吹き消すシーンも。ビデオによるツインビーの歴史が紹介され、その後『ツインビー対戦ぱずるだま』を使ってのゲーム大会に突入。会場のリスナーには全員プレゼントの権利がかかって応援も白熱。1戦目は國府田さんが佐々木ディレクターに大連鎖で敗退。続いてコナミの八木良子さんとワルビー役の沼田祐介さんが対戦。惜しくも八木さんが敗退し、最後に國府田さんと沼田さんの勝負で、國府田さんがついに勝利。会場が一体となりながら収録は進み、あっという間に2時間が過ぎていったぞ。最後に國府田さんからのメッセージを。「番組は残念ながら、お休みになっちゃうんですけど、今回の公開録音にたくさん集まってくれて本当にありがとう」。

ツインビーの10歳の誕生日をお祝いしてのケーキ。5回目で吹き消せてたぞ

『対戦ぱずる玉』を使ってのゲーム大会。最後に笑ったのは國府田さんだった

集まってくれた大勢のビーメイツと一緒にノリノリの國府田マリ子さん

最後は、ビーメイツと國府田マリ子さんとゲスト全員でのお約束の一言でシメ。國府田さんの掛け声で全員が「合言葉はビー！」

合言葉はBee！

CD

國府田マリ子のRadio Canvas vol.2

メーカー名:キングレコード　発売予定日:4月21日
予定価格:3800円(税別)　収録日:2月22日　収録時間:4時間

ラジオ番組をそのままパッケージングしたCD「國府田マリ子のラジオキャンバス」の収録にお邪魔。國府田さんが実際に担当しているラジオ番組のスタッフがそのまま参加しているため、リラックスした雰囲気で収録は進んでいたぞ。CDとはいえラジオ番組。多少のNGはなんのそのといった雰囲気で、終始ノリのいい録音が進んでいった。

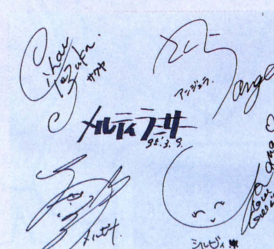
この3人がラジオキャンバスを作り上げているのだ。ノリは最高の人たちだぞ

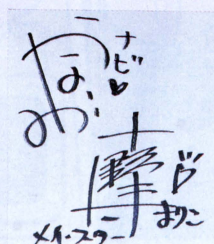
リスナーのハガキを手に思わず踊ってしまう國府田マリ子さん。少々のNGは気にしない的なノリで一気に収録してしまう感じの、ノリの良い収録風景だった

スペシャルプレゼント

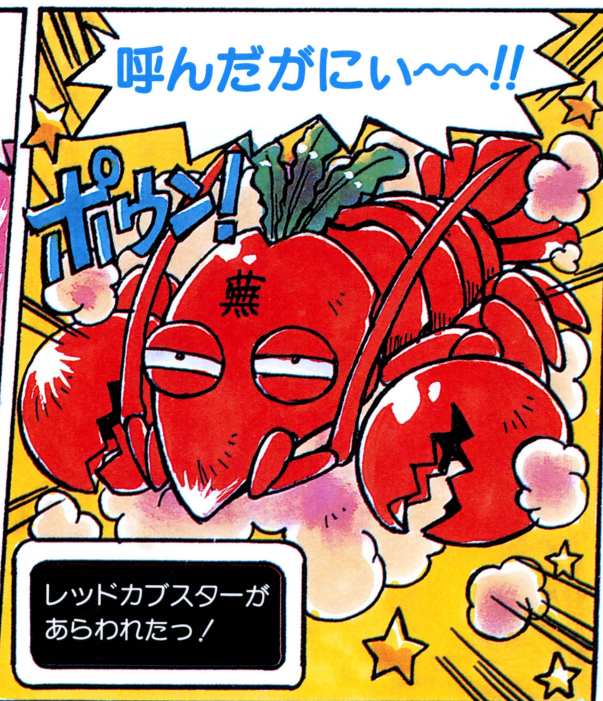
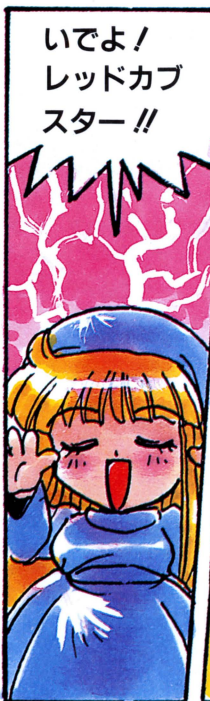
P71のあて先を参照のうえ、官製ハガキで応募してください。右下にある応募券を切り取って貼り欲しいプレゼントの番号をひとつとそのほかこのコーナーに関する感想や要望をなどをハガキに明記して「スクランブル」係まで。締め切りは4月27日必着。なお、当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

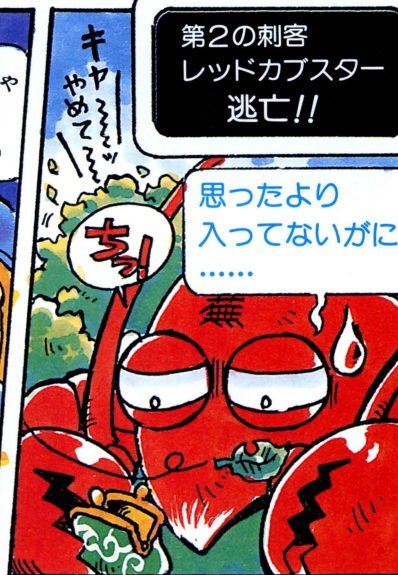
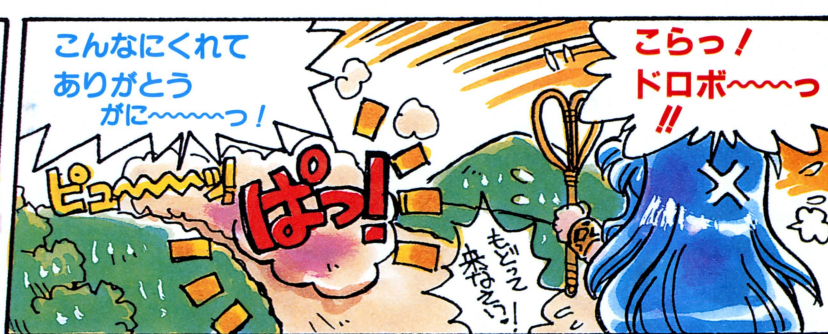
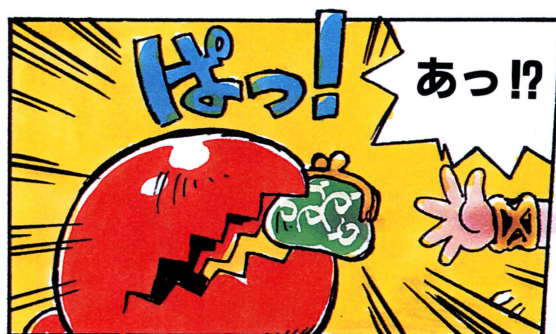
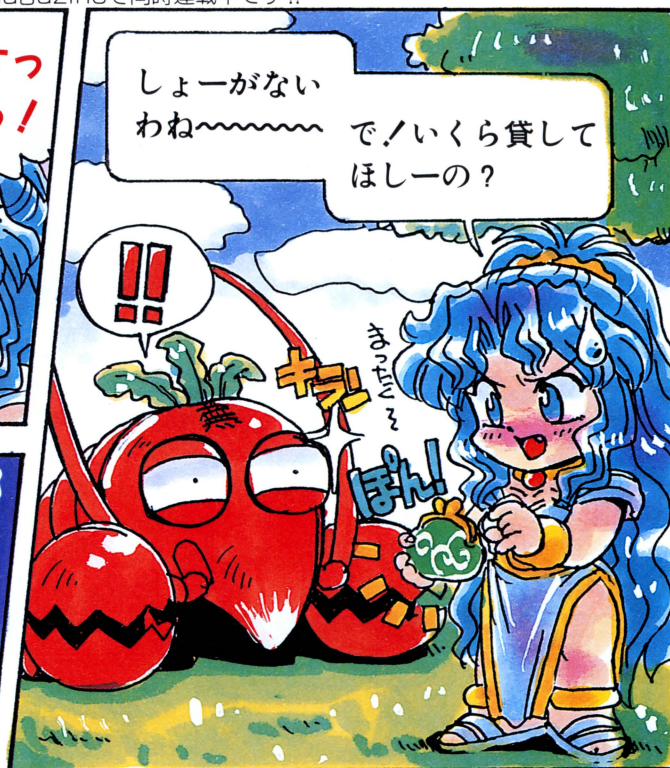
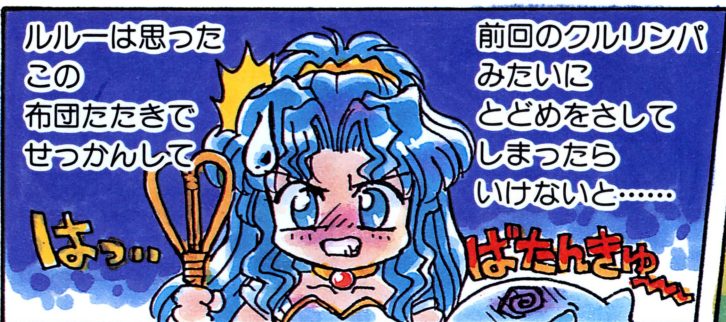
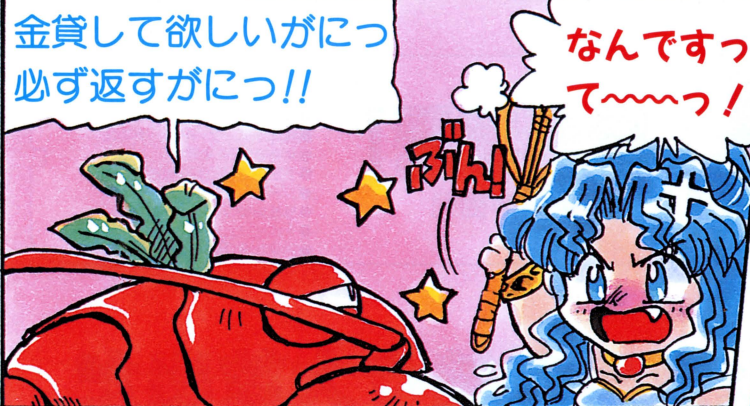
①『コズミックファンタジー』ニャンマスコットキーホルダー5名
②『プライベート・アイ・ドル』寄せ書きサイン色紙　2名
③小野寺麻理子、かないみかサイン色紙　2名
④『銀河お嬢様伝説ユナ2』タペストリー　3名
⑤『メルティランサー』寄せ書きサイン色紙　1名

『ユナ』の大きなタペストリー。これはファンならずとも欲しい逸品

『メルティランサー』に出演した4人の声優さんの寄せ書きサイン

『プライベート・アイ・ドル』の全声優さんの寄せ書きサイン

小野寺さんとかないさんのふたりだけの寄せ書きサイン色紙

アフレコScranble プレゼント 応募券⑤

ルルー&ウィッチの第2の刺客は、読者募集キャラ・レッドカブスター。大阪府／鈴木幹広クンの作品!!

ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM PC魔導ファンレター係

…いまひとつ部下にめぐまれないルルー。アルルへの次なる刺客は!?…次号を刮目(かつもく)して待て!!

▶セーブするよ

魔導倶楽部 Vol.8

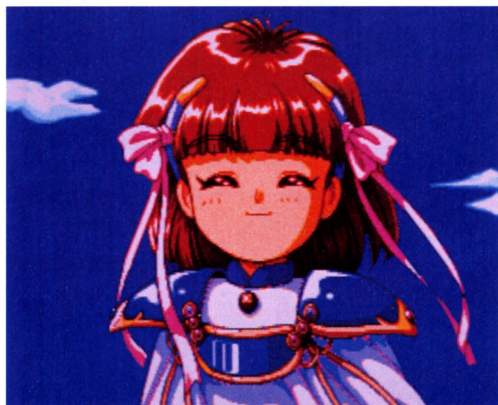
『魔導』の魅力を残らずお見せする

魔導物語Ⅰ 炎の卒園児

GAME DATA
- ●メーカー名:NECアベニュー
- ●媒体:アーケードカード専用
- ●発売予定日:未定
- ●予定価格:7800円(税別)
- ●ジャンル:ロールプレイング
- ●継続機能:バックアップメモリ
- ●その他:なし
- ●開発状況:80%(3月18日現在)

オープニングビジュアルを続々大放出だ

先月にひき続き、PCエンジン版オリジナルのビジュアルを大量に入手したぞ。どれも改良に改良が重ねられて完成したものばかりだから今から期待できちゃうね。

今月はオープニングビジュアルの後半部分を、余すところなくご紹介。また、登場するキャラクタから、気になるPCエンジン版のストーリーを探ってみよう。

炎の卒園児
アルル・ナジャ

⬆⬆けがれを知らない6歳の少女。彼女を無事、卒園式へとみちびいてあげることがプレイヤーの目的だ

⬆両手に炎を集め、相手に向けて振り下ろす。いくぞ必殺、攻撃魔法ファイアーだ!!

⬆どんよりとした雲の間から光が差し込んできて、アルルも嬉しそう

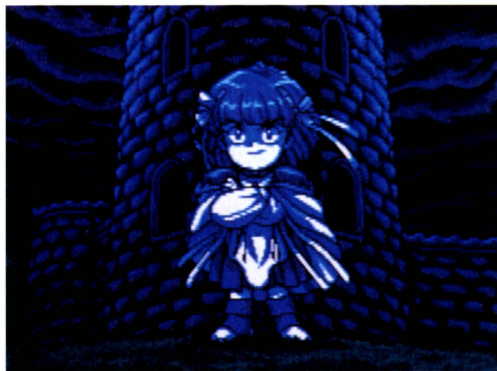
大打撃!!

⬆すけとうだらに命中。ボクにちょっかい出すとみんなこうなるんだぞ

イベントに絡んでくるモンスターたち

オープニングで登場するキャラクタは、すべて魔導の塔に出現するモンスター。そのなかでもひときわ目立つ塔の前のあやしい人物。画面の構成からしてほかのモンスターとは、明らかに別格だとわかる。しかも表情はともかく見た目はアルルそのもの。ゲームにどう絡んでくるのかはまだ明らかでない。

⬆ゾンビにガイコツ、はたまたぷよぷよまで、気持ち悪いヤツばかりだ

ドッペルゲンガー!?

アレレ? ぼくが2人

⬆⬆塔をバックにクソガキみたいな顔をしたアルルみたいなアルル?アルルもびっくり

リニューアルした「ファジーパラメータ」

このゲームは普通のロールプレイングと違って、HPが数字で表示されない。HPの量によって、基本画面のアルルの表情が変化する「ファジーパラメータ」というものを採用しているのだ。何度か変更があったグラフィックは今回お見せするものが最終バージョン。

元気 → 平気 → ばたんきゅー

⬆元気マンタン、フル回転

⬆まだまだ、がんばるぞい

⬆ちょっと苦しくなったよ

⬆もうフラフラ。死ぬ〜!

ぷよぷよキャラin魔導4コマ

総合ランキング発表!

お待たせ!! いよいよ魔導4コマ、3誌合同総合ランキングの発表だ。厳正な審査の中から選ばれた傑作たち。キミの名前は載っているかな? 何と、これらの作品は、単行本に掲載される予定なのだ。

第1位 魔導物語101の謎 大阪府/守谷T教授

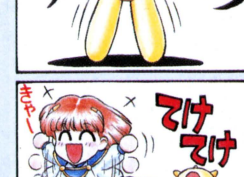
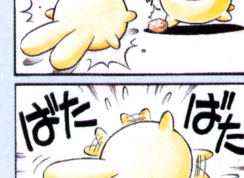
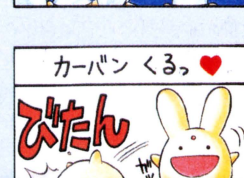
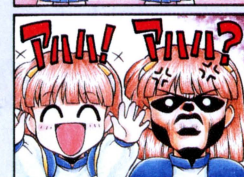
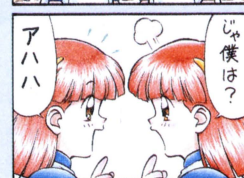
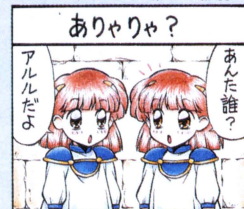
第2位 全ては君のために 大阪府/守谷T教授

第3位 君の願い、僕の夢 大阪府/守谷T教授

順位	作品名	作者
4位	行け行けカーくん/	福岡県/斉藤哲也
5位	男の陰謀 女の策略	福岡県/南北斗
6位	対戦/ トイレの怪	三重県/ルベノJr.
7位	魔導物語100の謎	大阪府/守谷T教授
8位	CHANGE/	宮城県/鳥丸一史
9位	ゾウと言えば…	大阪府/守谷T教授
10位	たらユニバース	新潟県/サルビア山田
11位	かしこいカーくん	富山県/狼風湊
12位	仰いでごらん	大阪府/守谷T教授
13位	カーくんの傘	香川県/COR.
14位	VSすけとうだら	宮城県/鳥丸一史
15位	スィンギング ハーピー	宮城県/鳥丸一史
16位	あそこのコーヒー100円らしい	大阪府/山本ターザン八木
17位	ふふふの秘密	愛知県/南十字星
18位	ポテ大ショック	長野県/神田達志
19位	シェゾの決めゼリフ	長野県/神田達志
20位	しりとり	群馬県/水城あい
21位	ルルーのル…?	大阪府/ANNE松本
22位	海の神様	福井県/みっちぇ
23位	われらに秘策あり	大阪府/守谷T教授&絶対無敵王
24位	VSスケルトン.T	宮城県/鳥丸一史
25位	それいけ幼稚園児	東京都/早桐翠果
26位	そりゃ魔導界ですから	福岡県/南北斗
27位	芸人魂	福岡県/南北斗
28位	けなげ♡	宮城県/鳥丸一史
29位	VSナスグレイブ	宮城県/鳥丸一史
30位	鏡を見つめて…	岐阜県/田中将司
31位	お魚つり	愛知県/内山大蔵
32位	恋する乙女は…	兵庫県/麻生美鈴
33位	次いってみよー	大阪府/蔵河沙秋
34位	ちっが――う/	大阪府/守谷T教授&絶対無敵王
35位	アルルのルルー	神奈川県/すねいる
36位	疲労回復	東京都/早桐翠果
37位	だって…	宮城県/鳥丸一史
38位	友情パワー	群馬県/竹林雅人
39位	タイトルなし	広島県/30円
40位	特徴	宮城県/鳥丸一史
41位	記念撮影	宮城県/鳥丸一史
42位	花のように…	福岡県/南北斗
43位	VSマミー	宮城県/鳥丸一史
44位	サタン、その愛	福岡県/南北斗
45位	邪魔しちゃいけない	東京都/早桐翠果
46位	商売上手	愛知県/南十字星
47位	好きなのに。	世田谷区/たかむらまこと
48位	気づいて…	大阪府/小島恵美
49位	16歳の選択	山口県/城戸桜
50位	トラップ	大阪府/守谷T教授
51位	向上精神	東京都/早桐翠果
52位	春よ//来いーっ//	愛知県/鈴木幹広
53位	共通点	神奈川県/大塚理恵
54位	ナスじゃないっス	神奈川県/生輝
55位	失敗	宮城県/鳥丸一史
56位	ああ無表情	愛知県/南十字星
57位	身体検査	東京都/金久保理
58位	おどるあほうとのるあほう	栃木県/山沢唯
59位	けっこう多方面に使用可能	高知県/うしろの京介
60位	もけけ	長野県/神田達志
61位	ラッパでプー	新潟県/サルビア山田
62位	ぐ――っ	神奈川県/鈴木紘子
63位	FISH♡	宮城県/鳥丸一史
64位	合体パーツだGo/	福岡県/ひいらぎ一帆
65位	そのなやみって…	埼玉県/栗本たくみ
66位	ひつじが一匹	愛知県/炭屋
67位	ビッグぷよ、4コマに挑戦	岐阜県/田中将司
68位	おたんこなーす	岡山県/紫しぐれ
69位	シェゾとアルルのたわごと	東京都/早桐翠果
70位	笛吹き童子が行く	福岡県/ひいらぎ一帆
71位	主役とヤラレ役	東京都/早桐翠果
72位	カーくんの日記	長野県/神田達志
73位	いかり	宮城県/鳥丸一史
74位	大穴	福岡県/南北斗
75位	リュルルルン//	岡山県/紫しぐれ
76位	新生物	愛知県/みん
77位	小僧が来たりて…	宮城県/鳥丸一史
78位	悩めるお年頃♡	福岡県/南北斗
79位	追い討ち	和歌山県/凹田幸一郎
80位	友だちは選ぼう	千葉県/淡海くれほ
81位	変態たちの自慢	東京都/早桐翠果
82位	アレレのルルー	神奈川県/桜木かずき
83位	ぐ	千葉県/解答用紙
84位	カーくんコレクション	東京都/高岡大輔
85位	魔導物語	静岡県/いずみ
86位	続仰いでごらん	大阪府/守谷T教授
87位	素朴な疑問	大阪府/小島恵美
88位	ナスグレイブとぼく①	大阪府/ねぎとろ/
89位	ため息の理由	青森県/MIO
90位	ハンドメイドプレゼント	宮城県/鳥丸一史
91位	御歳暮	神奈川県/桜木かずき
92位	ミノタウルスのなやみ	大阪府/ねぎとろ/
93位	反則御免	神奈川県/持田真由美
94位	サタン様1	岡山県/紫しぐれ
95位	予知夢	大阪府/小島恵美
96位	スキヤポデスとぼく②	大阪府/ねぎとろ/
97位	プライド	東京都/早桐翠果
98位	ゾンビさんの秘密	大阪府/蔵河沙秋
99位	言ってはならんこと	大分県/起床彩羅
100位	シェゾの野望	宮城県/鳥丸一史

マンガ:森下要

extra4コマ

『魔導』の発売元、NECアベニューからも4コマをいただいた。その中から一部を公開。

1章から2章までのイベントを大公開

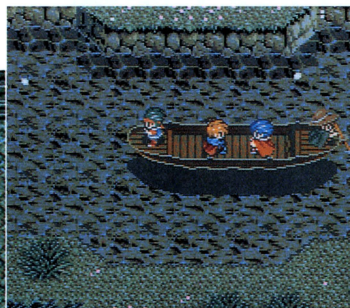
風の伝説ザナドゥII

GAME DATA
●メーカー名:日本ファルコム
●媒体:スーパーCD-ROM²
●発売予定日:5月 ●予定価格:未定
●ジャンル:アクションRPG
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:マルチタップ対応(最大2人)
●開発状況:70%(3月14日現在)

Vol.3

美しいグラフィックで展開する数々のイベント

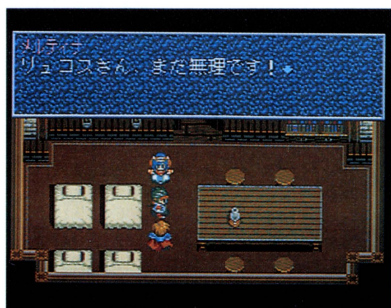
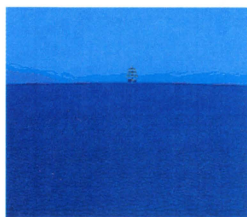
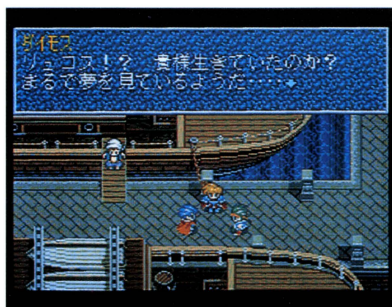
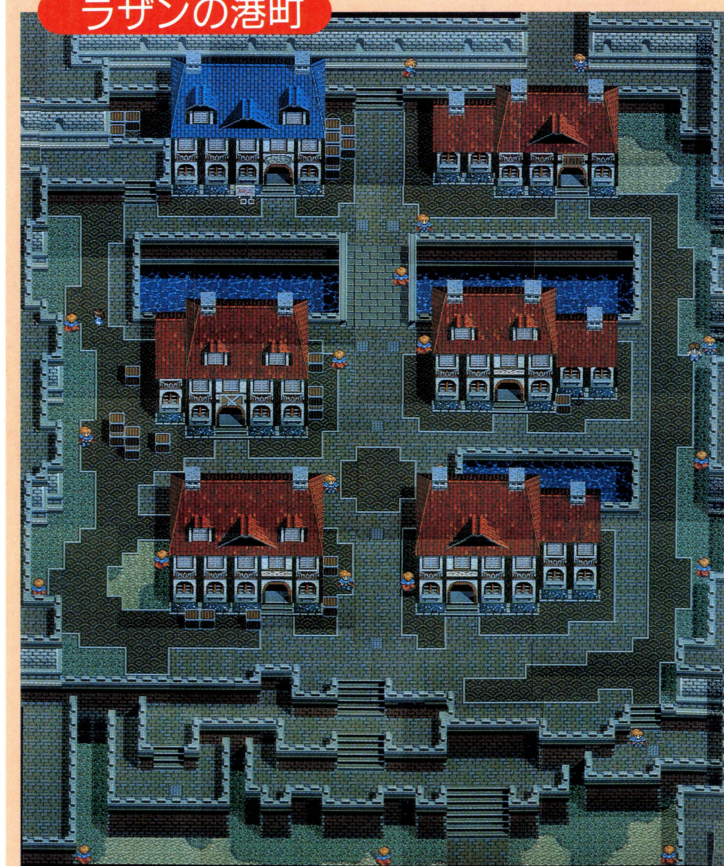
PCエンジンのRPGは、ゲーム中のイベントをビジュアルで見せる作品が多い。もちろん『ザナドゥII』でもビジュアルが演出に花を添えている。が、挿入されるのは章と章の間にだけで、ゲーム中には使用されない。だからといって、地味な演出のイベントと思ったら大間違い。キレイなグラフィックで展開するイベントは、ゲームの流れをそこなうことなく、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。

⬇『ザナドゥII』のストーリーは、謎に包まれた宝石がカギを握るのだ

⬆胞子の降り注ぐ奇妙な村に向かうアリオス。イベント画面の1つ

⬇人が誰も訪れたことのないような洞くつに潜入

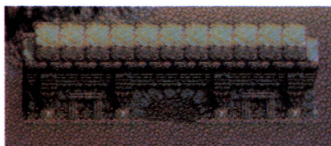
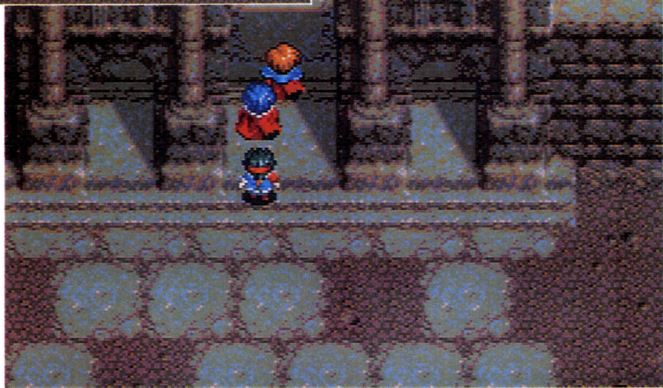
第1章 リュコスたちとの出会い

まずは、右のマップを見てほしい。マップの左上に屋根の青い家がある。それがメルティナの住む家、水竜亭なのだ。水竜亭は、この町にある唯一の酒場。ヒロインであるメルティナとは、ここで会うことができるぞ。

この町でのイベントは、リュコスを探すために旅立ったアリオスが、水竜亭でリュコスと出会うこと。リュコス慕うメルティナの心情がせつないほど伝わってくるぞ。また、町の西では、ダイモスとの再会を果たすことができる。

⬅⬆水竜亭では、イベントが盛りだくさん。マップも入手することができるぞ

⬆➡港でダイモスに会うためには、あるイベントを起こさないといけないのだ

ラザンの港町

第1章 地底から古代遺跡が…

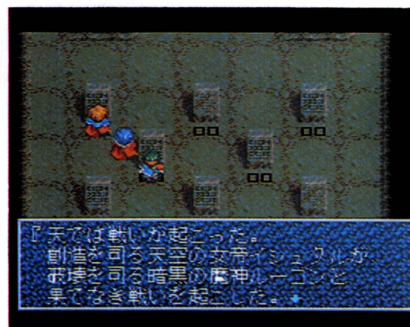
『ザナドゥII』は、目的がハッキリしないまま物語が進展していく。これが前作と大きく違うところで、プレイヤーの探究心をくすぐってくれる要因でもある。

新大陸での冒険を決意したアリオスは、ラザンの北にある黄金の砂海に足を運ぶ。そこでアリオスは不思議な石像を発見して…。

黄金の砂海にはさまざまな謎が隠され、その謎を解きあかすことにより古代遺跡が復活するぞ。

地底から遺跡が!! 黄金の砂海に隠された謎を解かなければいけないぞ

黄金の砂海にはアリオスたちが出会ったことのないモンスターが!!

はるか北の黄金の砂海には女神イシュタルに似た石像が…

古代遺跡に隠された秘密

古代遺跡には数々の仕掛けがアリオスたちを待ち構えている。しかし、そんなことよりもアリオスを驚愕させる秘密がこの遺跡に隠されていた。それは、ある一室に並べられた石版の1つに、女神イシュタルのことが刻まれていたこと。そして、女神イシュタル以外に、破壊神ルーゴンという神がこの世界に存在することだった。この大陸に破壊神ルーゴンが封印されていることを知るアリオスは…。『ザナドゥII』の最大の敵は、破壊神ルーゴンなのだろうか!?

女神イシュタルと破壊神ルーゴンは戦ったことがあるのか

第2章 再び登場!! 謎の黒騎士

第2章の舞台はノールゥトの森。別名、迷いの森と呼ばれるこの場所で、なんと黒騎士と出会うことになる。黒騎士は、第1章でアリオスを助けてくれた人物。流浪の騎士をしていること以外、謎につつまれたキャラクタだ。その黒騎士に、森の奥に見える、ハウアーの神殿を探れと命じられる。そこにアリオスが求めているものが見つかると言うのだが…。いったい何が待ち受けているのか!

丘の上から見下ろす樹海の果てに、ハウアーの神殿が…。しかし、黒騎士の正体とはいったい!? 『ザナドゥII』は謎だらけだぜ

ハウアーの神殿で待ち受けるものは…!

ハウアーの神殿に向かったアリオスは、途中ダンジョンを通ることになる。そこで、ハウアーの神殿の管理人ルトガーと出会い、神殿の入り方を教えられる。

神殿内は、第2章のボスキャラがアリオスたちの行く手を阻む。そして、ボスキャラを倒したあと、ピュラーとの衝撃的な出会いが待ち受けているのだ。

ハウアーの神殿の入口。ある場所でカギを入手しないと開かない

森によって捕らえられているピュラー。なぜ新大陸にいるのか!?

アクションRPG『ザナドゥII』のシステムをおさらい

前作とほぼ同じシステムを使ったこのゲームは、アクション性の強いシステムがウリ。単純作業になりがちなRPGの戦闘を、アクションによって心地良く楽しむことができるのだ。

以前からこのシステムについて、いろいろと紹介してきたが、今回はおさらいの意味を含め、もう一度システムについて復習するぞ。

システム以上に凝られているシナリオ。このゲームの魅力の1つ

戦闘は2つの視点で展開

このゲームは、ザコ戦とボス戦で視点が異なる特徴がある。

ザコ戦は、斜め上からの視点。体当たりでの戦闘がメインとなる。最大3人のノンプレイヤーキャラが戦闘の手助けをしてくれるぞ。

ボス戦は、真横からの視点。コマンド入力によって必殺技が出せる戦闘は、対戦格闘ゲームのノリで遊ぶことができるのだ。

町での情報収集は、普通のRPGとほとんど変わらないもの

斜め上からの視点

ザコ戦の画面。体当たりでの戦闘は面倒くさくないし、そう快だ

真横からの視点

ボス戦の画面。防御もできる。ゴリ押しでは勝てないぞ

熟練度による成長システム

このゲームは、武器や防具に熟練度というものがある。これは、現在装備している武具を長く使うことにより、キャラクタがその武具に慣れ、能力以上の性能を発揮するというもの。武具に経験値が付いたと考えてくれればいい。

また、レベルの概念がないという特徴もある。ある一定の経験値が溜まると強くなるのではなく、戦うごとに強くなっていくのだ。

常に新しい武具を購入しないと、いい武具での経験値は上がらないぞ

武具の経験値を表示したステータス画面。MAX以上は上がらない

敵からお金を入手し、いい武具を早く購入できるようにしよう

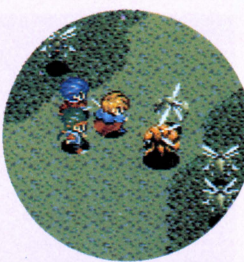
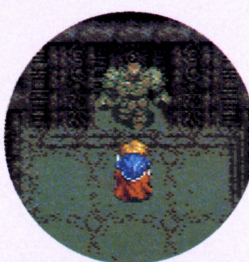
気になるビジュアルシーンは…

章と章の間に挿入されるビジュアルシーン。苦労してクリアしたあとに見るビジュアルはメチャ感動するよね。そのビジュアルだが、この号が発売される頃に、ぼちぼち完成するものがあるとか…。

来月でもしかしたらビジュアルが紹介できるかもしれないので期待して待っていてね。

ソフィアのビジュアルが見たい

モンスターガイド

前作に登場したザコキャラは、すべて同じ大きさのもので、見た目にもメリハリがあまりなかった。しかし『ザナドゥII』になって、ザコキャラもパワーアップ。大きさの違いはもちろんのこと、動きのパターンも増えているぞ。ここでは、そんなザコキャラの一部を紹介。RPGに花を添える脇役、ザコキャラたちの饗宴をとくとごらんあれ！

森に潜む昆虫のモンスター。リーダーが存在するのだ

扉を開けたら、そこにストームゴーレムが…

上からも攻撃してくるハリネズミみたいなモンスター

ザコキャラもいろいろな動きを見せてくれる

メルティナの部屋

やさしい風が素敵な夢を運んでくれますように…。メル

暖かな慈愛を含んだそよ風が、若葉を揺らしていくやさしい季節になりましたね。ようこそわたしのお部屋へ。どうか、このひとときを楽しんでくださいね。

ILLUST

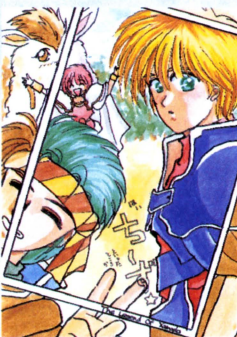
MVPにはテレカをプレゼント

今月も本当にたくさんのイラストが届いています。みなさんどうもありがとう。どのイラストも本当に上手なものばかりで、どれを選んだらいいのか、メルは毎日迷ってしまうくらいです。

▶大阪府／水島あすかサン　夕焼けのオレンジ色に染まったソフィアさんかしら。キレイなイラストをありがとう♡　アーマー姿のりりしいソフィアさんも素敵だけれど、今度は『II』でのドレス姿のソフィアさんも描いてくださいね

◀埼玉県／お家田さちるサン　今月はピュラーさんが大人気。たくさんの人が、ピュラーさんを描いてくれました。今月のピュラー賞をあなたに贈ります♡

◀愛知県／龍鳳飛アベルサン　りりしいリュコスさんとわたしを描いてくれました。水彩で描いてくれたのかな？　微妙な色使いが本当に綺麗ですね

◀神奈川県／めぐみサン　綺麗に描いてくれてありがとう。わたし、本当に感激です。スミのがんばれってメッセージも嬉しい。わたし、がんばります！

◀兵庫県／明宮村サン　2ヵ月連続で登場ですね。おめでとうございます。前作の冒険での一瞬のポートレート。『II』ではどんな冒険が待っているのかしら…

LETTER

素朴な疑問、要望などを掲載

質問コーナーをちょっと拡大しての新コーナーです。ほんの少しの時間、おいしいお茶を飲みながら、わたしとおしゃべりしてくださいね。

☆今までの情報を見るかぎり、文句のつけようのない出来ですね。3年前のファルコムのPCエンジンへの参入は本当に嬉しかったです。ぜひ、これからもオリジナルを中心にPCエンジン、そしてPC-FXで活躍してください！

（新潟県／堕天使の洗濯クン）

こんなにも喜んでくれているなんて、わたしも嬉しいな。わたしからも、PCエンジン、PC-FXでゲームを創ってくれるようにお願いしますから、きっと大丈夫ですよ。

☆『II』になって、リュコスとピュラーってずいぶんイメージがかわっちゃいましたね。ところで、先月の質問箱に一言。ぜひアルゴスの出演を希望します。そして、ボス戦にも参加させてほしい！

（千葉県／ジードクン）

アルゴスさんの出演を希望される方からのおハガキを本当にたくさんいただくんですけど、先月もお伝えしたとおり、予定はないそうなんです。ハガキのスミに描かれているアルゴスさんを見ると、わたしも胸が痛みます。ごめんなさい。

このコーナーでは、素朴な質問やフリートークなどをお待ちしています。わたしとのティーブレイクに、ほんの少しつきあってくださいね。

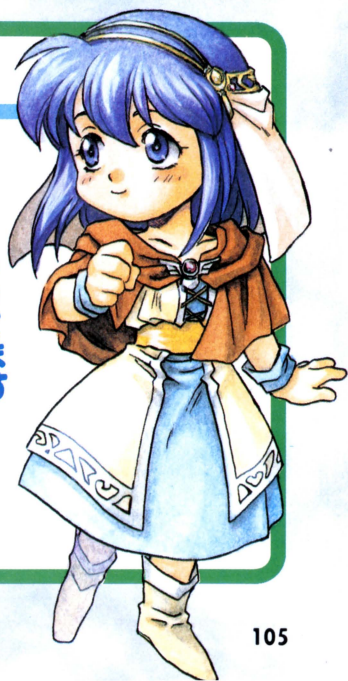
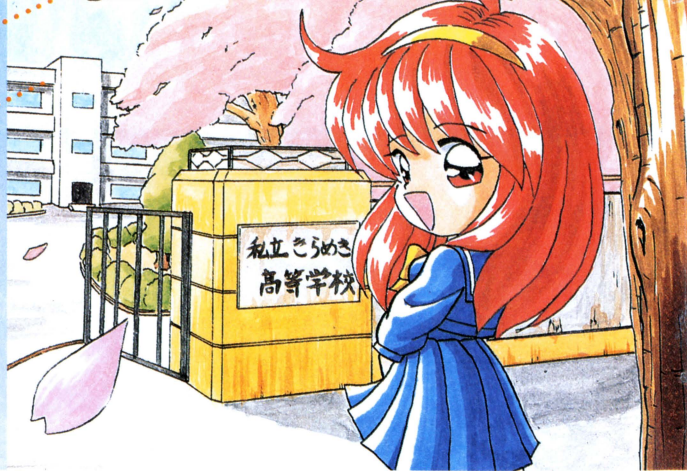
お便り&イラスト募集

素朴な質問、要望、素敵なイラストなどなんでも募集しています。P71のあて先を参照して「メルティナの部屋」係まで。お便りお待ちしています。

お便り待ってます

コナミ公認

『ときメモ』をもっと応援しよう

第1回

ときめき放課後クラブ

ときめきトーク&イラスト

みなさんこんにちは。ついに今月から『ときめきメモリアル』をもっともっと応援しちゃおうっていうこのコーナーがスタートっ!『ときメモ』と合わせてこのコーナーもみんな応援してね。

僕は毎朝、テープに吹き込んでおいた詩織ちゃんの「今日も一日ガンバりましょっ♡」で目を覚ます。うんうんカワイイ僕、でも周りからみたらただのバカかも。

(福島県/桜桃太郎クン)

そんなコトないですヨ。編集部でも、CDドラマの2に入っていた詩織ちゃんの留守番電話を使っているヒトもいますし、きっと大丈夫ですね(根拠ないけド…)。

ある日、弟と『ときメモ』で遊んでいたときに、朝日奈さんのゲーセンイベントに遭遇した。「兄貴なんで不〇火舞がいるの」と人形のひとつを指さす。「バカもの、これは『ミスティックウォリアーズ』のユリだ。『極上パロディウス』の1面にも登場した由緒正しいキャラなんだぞ」「へーっ、で『ミスティック〜』ってどんなゲームなの」「し、知らん。」この真実、知っていましたか?

(北海道/近藤 正龍クン)

ああ、あのお人形ですね。ちなみに『ミスティック〜』っていうのは'92年にコナミから発売された業務用のSFっぽい忍者たちが戦うアクションゲームのキャラクタだそうです。みんな知ってる?

ときめきメモリアルって、スゴイよな。なにがスゴイって、最初はバカにしてても、一度プレイさせたら、しっかりハマっちゃうんだから。いままで5人の友達に『ときメモ』を買わせ、そのうち2人はDUOごと買わせたのだ。まだまだ信者を増やすゾ〜。

(東京都/朝日奈に♡クン)

そうそう♡ もっともっと『ときメモ』の仲間を増やして、このコーナーもよろしくネ。ちなみに、編集部にも本体ごとが2人。しかも『ときメモ』しか買ってないの。聞いたら、DUOは『ときメモ』のためのハードとか(笑)。

兵庫県/夕樹タケルサン。朝日奈さんみたいな女のコが近くにいたらきっとスッゴく楽しいよね

神奈川県/柴田絵里サン。伊集院さんは女のコに凄く人気なの。届くハガキはほとんど女のコからデス

北海道/水神有気サン。このコのときどき見せるかわいさがいいよネ

岐阜県/ズバットクン。紐緒さんを描いてくれたのはキミだけだったの

ときめき人気ランキング

ランキングは1回目から大波瀾。当然、ヒロインの藤崎詩織が1位かと思われたが、このような結果に。意外といえば、伊集院レイが意外と上位に食い込んだ。この伊集院への票の内ワケはほとんどが女のコ、というか女のコでこのキャラ以外に投票している人がほとんどいないという面白い状況。これからもドンドン票が伸びてくれれば面白い状況になるかもね。

順位	名前	ポイント
1	古式ゆかり	17
2	伊集院レイ	13
3	朝日奈夕子	12
4	藤崎詩織	9
5	虹野沙希	6
6	如月未緒	4
7	片桐彩子	3

 イラスト/玉里栄二

今月のテーマ

あのコにゾッコン LOVE♡LOVE♡

さぁ、みなさんのあのキャラへの想いをぶちまけてみましょーつ。

☆もう、僕の眼には如月未緒しか写らない。純情可憐で、一途な愛を抱き続ける彼女。その心を伝えてくれるなら、僕はこう答えよう。「未来永劫、僕は君だけを愛し続ける。どんな天才作家にも書けない、最高のラブストーリーを作っていこう」と。

（千葉県／安藤充謙クン）

☆すべてを根性で乗り切ろうとする、ちょっぴり危険な香りが漂う虹野沙希。でも、そんな意味不明な行動が大好きだぁ。青い髪っていう人間ばなれしたところもイカス。もう一生ついていっちゃうぞぉー。

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

☆僕が好きな女のコは紐緒結奈様。世界征服という野望、キツーイ目つき、クールな考え方のどれを取っても最高。そして極めつけは、あのプールで見せていただいた大胆な水着姿。とにかく結奈さまのため、結奈様に改造されて従順な下僕としてつくしたい。それが、僕の愛だ!!

（大阪府／猪鹿蝶クン）

み、みなさんごちそうさまでした…。でも、人を思うカタチって人それぞれでいろいろあるんですね。さぁもう一度プレイしてあのコにアタック。

誌上Radio

もっと！ときめきメモリアル

4月15日(土) 24:00～ ON AIR

なんと、『ときめきメモリアル』がラジオに進出することに。というわけでPCエンジンファンではコナミとの極秘プロジェクトを発動！ ここに誌上ラジオの連載が実現いたしました。今回は、パーソナリティーの丹下桜さんの登場だよん。

PCエンジンファンの読者の皆さんこんにちは。「もっと！　ときめきメモリアル」のパーソナリティーをすることになりました丹下桜です。もぉー、このラジオのお話を頂いた日から、楽しみで楽しみでああしたい、こうしたいって企画を練っているんですよ。もとの『ときめきメモリアル』自体が、ホントに人気のある作品なので、この作品の持つイメージを壊さないようにガンバッていきたいと思っています。とにかく私ひとりが爆走しちゃうんじゃなくって、リスナーの皆さんのハガキや思いをどんどんお伝えして、みんなが参加していける番組にしていけたらなと思ってます。たとえば、みんなで問題提起したり、意見を持ちよらないと番組は進んでいかないよって感じに…。でも私がパーソナリティーをやっていくからには、決して固い番組にはならないって思うので、気軽に参加してね。番組で紹介されたお便りへの感想や意見みたいなアンサーレターも大歓迎です。リスナーのみんなと私との連帯感が早く生まれるといいな。たぶん皆さんのハガキに助けられるコトが多いと思いますが、どうか応援してくださいね。

とのことです。番組はトークとドラマの二部構成。ディレクターは「ツインビーPARADISE2」と同じく佐々木ディレクター。ドラマの脚本は『銀河お嬢様伝説ユナ2』や『KO世紀ビースト三獣士』などでなじみの深いあかほりさとるさんが担当。この超強力なメンバーが集まってスタートするのだ。4月15日の放送第1回目は聞きのがすなよっ。

➡とっても元気でキュートな桜ちゃん。このコーナーともども、みんな応援してあげてね

PROFILE

3月27日生まれ、O型。愛知県出身。PCエンジンの代表作は「スーパーリアル麻雀PVカスタム」の早坂晶や『ドラゴンナイト&グラフティ』のルル役など。アニメでは『ママレードボーイ』のすず役などがある。

もっと！　ときめきメモリアルDATA
放送局：文化放送（1134Hz）
放送日時：4月15日（土）スタート
毎週土曜日　24：00～24：30

♡ お便り募集 ♡

皆さんからのハガキがページを創っていくのでドンドン送ってね。

☆ときめきトーク&イラスト☆

ときメモ関連のネタなら、なんでもOK。皆さんのときメモへの愛を描きましょう。イラストはカラー。郵送中に汚れちゃうと、もったいないので、できれば封筒に入れて送ってくれるとBEST。

☆ときめき人気キャラクタ投票☆

今月のランキングはどうだったかな。これからも続けて集計していくぞ。このコーナーあてのハガキのスミに名前を書いておけばOKです。

★7月号・テーマ★

☆忘れられないあのシーン☆

来月はテーマはお休み。7月号は、『ときメモ』のなかで一番好きなシーン、セリフを募集するぞ。イラストでの投稿も待ってるよん。

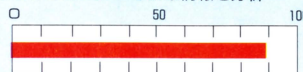
あて先 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン「ときめき放課後クラブ○○係」

パソコンで話題の作品を紹介。移植の可能性を探る!!

移植の泉

今回は、パソコンゲーム特集の第2弾をお届けしていくのだ。この2本のタイトルは、PCエンジンで関連タイトルが発売されている。移植の可能性に影響はある？

移植の可能性ゲージの見方

移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。ゲージが80%以上なら、移植の可能性はかなり大きいぞ。

パソコン Revival XANADU（リバイバル ザナドゥ）

●メーカー名：日本ファルコム　●発売予定日：4月28日
●ジャンル：アクションRPG

不朽の名作をグラフィック中心にリニューアル

オリジナル版『ザナドゥ』は1985年に発売された。当時のほぼ全機種のパソコンに移植され、トータルで40万本以上の売り上げを記録した超ヒットタイトルだ。

『リバイバル　ザナドゥ』は余計なアレンジは加えずに、当時のシステムを忠実に再現した。

グラフィックやサウンドのみ、現在の環境に合わせて強化しているが、名作と呼ばれた作品を昔と変わらない形でプレイできるのだ。

グラフィックは200ラインから400ラインに描き直されて美しいぞ

ショップなどのビジュアルもリニューアル。お姉さんも超グラマー!!

これが基本画面。この画面は開発中のもので、製品版では変更が加わる。レイアウトなどもいろいろと変更される予定だ

※画面は開発中のものです。

地下都市を制覇し、キングドラゴンを倒す

最終目的は、10の階層からなる地下都市を制覇し、迷宮の奥深くに潜むキングドラゴンを倒すこと。

初めから終わりまで、イベントは一切なく、ひたすら最終目的に向かって進んでいく。現在のRPGと比較すると、非常にシンプルなシナリオとなっている。

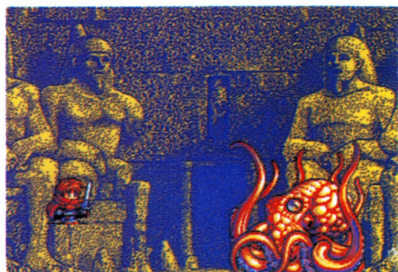
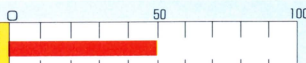
だが、クリアまでの手順に制約がほとんどないなど、プレイヤーの思うままに進めることができる。

また、すべての装備やアイテムに経験値が細かく設定されており、モンスターと戦うたびに、成長していくキャラクタを実感できるぞ。

塔の中は迷宮になっている。また、特定の部屋にはデカキャラが潜む

舞台となるのは地下世界。モンスターが徘徊し、塔には魔物が巣くう

デカキャラとの戦闘は横から見た視点に。こいつはビッグクラーケン

移植の可能性　編集部予想（ゲージ：0〜100）

ハードの制約はないが

現在『風の伝説ザナドゥⅡ』を鋭意制作している日本ファルコム。『風の伝説〜』のルーツとも言える、今回のタイトルの移植の可能性を聞いてみたところ「PCエンジンに移植する場合でもハード的な制約はあまりないでしょう。しかし、シンプルなゲームですから、CD-ROMには向かないかもしれません」とのことだった。

難易度が高く、最近のゲームに慣れたユーザーには、そのままの形で発売することは難しい。そして、すでにアレンジ版とも言える『風の伝説〜』が発売されているので、移植の可能性は薄いかも…。

パソコン Doki!Doki!ぷりてぃリーグ

●メーカー名：GUP² ●発売予定日：4月15日（第1～4話発売中）
●ジャンル：アドベンチャー

『レッスルエンジェルス』のキャラが野球に挑戦

PCエンジン版の制作が進行中の女子プロレスゲーム、『レッスルエンジェルス』のキャラクタが登場するデジコミ風アドベンチャー。『レッスル～』の番外編となっており、キャラクタ設定は同じだが、ストーリーのつながりはない。

主人公はこのゲームのオリジナルキャラクタ、沢村七瀬。

彼女は、ひょんなことから女子プロ野球チーム「ピンクエンジェルス」と出会い、ピッチャーとしてチームに加入することになる。

そして彼女の魔球を武器に、日本初の女子プロ野球リーグ「J．P．L」参加を目指し戦っていく。

主役の沢村七瀬。彼女の魔球が勝利を呼ぶ

ライバルのチームにも『レッスル～』のキャラクタが登場するのだ

ピンクエンジェルスのメンバーたち。七瀬以外は『レッスル～』のキャラクタ

デジコミタイプのシステム

このゲームは、PCエンジンではおなじみのデジコミタイプ。

ストーリーは基本的に一本道でプレイ時間も30分程度である。

また、ストーリー終盤に野球対決が行われるが、ルーレットで出塁を決める方式でルールも簡単。

試合はルーレットを止めて、結果を決める。かなり運が必要かも？

ストーリーは一本道。だが、たまに選択肢で展開を選ぶ場面もある。ストーリーによっては試合にも選択肢が出る

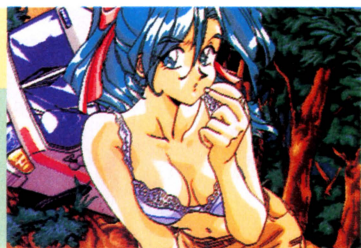
一話ずつ発売される連載アドベンチャー

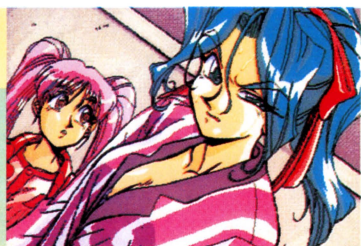
この『Doki／Doki／ぷりてぃリーグ』は、連載のアドベンチャーゲームという新しい形態で発売されている。

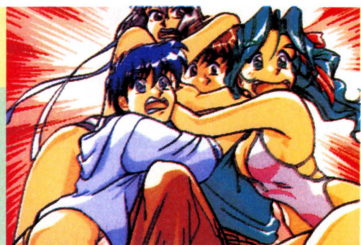
このシリーズは、数ヵ月に一度という短いサイクルで、デジコミ形式の短編アドベンチャーを発売していく。ほとんどのストーリーは一話完結式で進行するのだ。

また『Doki／Doki／ぷりてぃリーグ』は、パソコンソフトの自動販売機「ソフトベンダーTAKERU」で毎月1話ずつ発売されており、全5話で完結する。

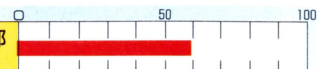
第1話「ピンクエンジェルス危機一髪の巻」

ピンクエンジェルスを乗せたバスが谷底へ転落。そこで剛腕少女、沢村七瀬と出会う。ケガをしたメンバーの替わりに彼女をメンバーに加え、試合に臨む。

第2話「もうひとつのライバルの巻」

順調に勝ち進み、「J．P．L」入りも確実。と、突然、七瀬が失踪騒ぎをおこす。そして最終戦の前日、高熱を発して倒れてしまう。勝負のゆくえは…。

第3話「南の海の怪の巻」

念願の「J．P．L」入りを果たし、沖縄へバカンスへ出かける一行。そこで奇怪な事件に遭遇。宿泊先のホテルに、夜な夜な少女の幽霊が出るという。

第4話「七瀬の秘密の巻」

最強のチーム、グリーンホーネッツが引き抜きを行っているという。なんと、ビューティ市ケ谷が移籍する!? そして、七瀬の出生の秘密が明らかに。

移植の可能性 編集部予想 0 50 100

読者の要望が高まれば…

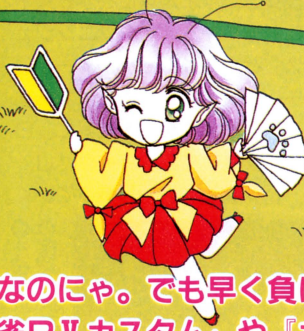
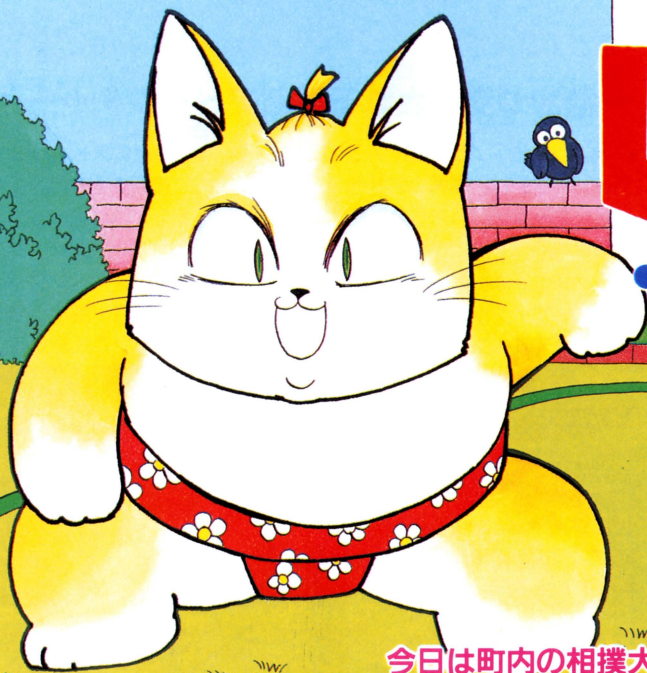
開発元のグレイトは『レッスルエンジェルス～』の制作面を担当しており、実質的にPCエンジン用タイトルの開発を行っている。

移植の可能性を聞いてみたところ「まずはPC-98シリーズから、他のパソコンに移植する方が先になるでしょう」とのことだった。

また『レッスル～』のプロデューサー、NECホームエレクトロニクスの深川さんにも聞いてみた。「ユーザーの方の要望しだいです。ソフトのラインナップはユーザーの希望に応えるようにしていますので」ということである。

現状ではまだ可能性は少ないが、これからの動向しだいでは、移植の可能性も上昇する可能性アリ。

ウルテク・・

UL-TECH ・・Wonder・Land

今日は町内の相撲大会なのにゃ。でも早く負けて、『スーパーリアル麻雀PⅤカスタム』や『カードエンジェルス』をやりに家に帰りたいにゃ。

技のランクと表記の説明

技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって1～5の点数をつけ、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、PC-FXがFX専用ソフト、PC-EはPCエンジンのソフトを表しています。

PC-FX 全パラメータが見られる 5

卒業ⅡFX　新潟県 松原明史

まず個人情報を選んで、パラメータを見たい生徒にカーソルを合わせる。次に、パッドのMODE1をBにして、ランを押しながら①を押す。すると、デバッグ用のパラメータ表示画面になり、すべてのパラメータが見られるようになる。ここでは、隠し項目の好意や敬意なども見ることができるぞ。ただし、このウルテクを使うとバグが発生することもあるので、こまめにセーブをしておこう。

まずは、この画面で個人情報を選ぶのだ

パラメータが見たい生徒にカーソルを

MODE1をBにして、ランを押しながら①を押す

個人情報（DEBUGモード）
確認用なので異常がおきても保証しません
名前　石橋　美佐子　体力　500/ 500
好意　380　敬意　720　状態 0000
品位　820　魅力　200　態度 0000
向学　850　変動　140
英語　315　国語　380　数学　275
非指導日数 0日　家出カウンタ 0
精神　500　生理 2
異性　100　不良イベントカウンタ 0
余裕　400　不良イベント番号 0
仲良し度 0, 201, 353, 450
（Ⅰボタンでグラフが見れます）

すべてのパラメータが一気に見られるぞ！

たとえば、こんなふうに怒った顔をしている生徒は…

個人情報（DEBUGモード）
確認用なので異常がおきても保証しません
名前　谷　由利佳　体力　820/ 820
好意　639　敬意　88　状態 0200
品位　289　魅力　957　態度 0009
向学　112　変動　120
英語　388　国語　324　数学　234
非指導日数 2日　家出カウンタ 0
精神　450　生理 27
異性　432　不良イベントカウンタ 0
余裕　700　不良イベント番号 39
仲良し度 1000, 975, 1000, 0
（Ⅰボタンでグラフが見れます）

不良イベント番号に数値が入っていたりするぞ

PC-E 牌を自由に変えられる 5

スーパーリアル麻雀PⅤカスタム　広島県 羽熊秀樹

タイトル画面でセレクトを押し、「あなたの実績、頑張り度！」の画面にする。そして、上、下、左、右、上、下、左、右、①、①、ランの順に押す。あとは通常どおりゲームを始めよう。対局中、方向キーの左右で変えたい牌を選び、上下で牌の絵柄を変えられるぞ。さらに自分の牌だけでなく、相手の捨て牌も自由に変えることができる。これで麻雀が弱い人でも、楽に相手に勝つことができるぞ。

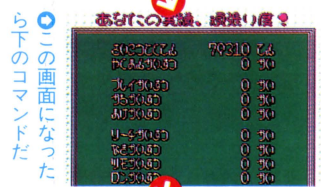
スーパーリアル麻雀 P.Ⅴカスタム
PUSH RUN OR SELECT BUTTON

まずは、タイトル画面でセレクトを

この画面になったら下のコマンドだ

上、下、左、右、上、下、左、右、①、①、ランの順に押す

なんと！　上下で牌を好きに変えられる！

どんな役も思いのまま。素人でもバッチリ

連勝して、女の子たちをどんどん脱がせていけるのだ！

イラスト／たちばな真未

PC-E さらに脱がせる 4

カードエンジェルス　大阪府 泉雅文

勝ったときのビジュアルで、女の子の下着を消してしまうウルテクだ。まず、LEVELをHARDにしてゲームを始める。そしてゲームに勝って、相手の女の子の服が点滅したら、ⅠとⅡを押し続けよう。すると、そのあとのビジュアルで、なんと女の子の下着が消えているのだ。ただし、パンティだけは消えないキャラもいるぞ。

ゲームレベルをHARDにして、あとは通常どおりゲームを始める

ゲームに勝って、服が点滅したら下の操作をしよう！

ⅠとⅡを押し続ける

おお、し、下着がなくなっている じゃないか／　新たな野望が…

PC-E 兄貴、何度でも復活 3

愛・超兄貴　宮城県 ストライダー順

無限にプレイを続けることができるウルテクだ。まず、砂時計の残りがあと2つというところまでプレイする。そして、画面右から2つ目の砂時計の砂が、全部落ちたらわざと自爆しよう。自爆するタイミングは、砂が全部落ちて点滅したときが狙い目だ。成功すると、砂時計が1つだけの状態になり、時の番人の男がいなくなる。そしてもう一度ミスをすると、砂時計がその場で満タンになり、そのままゲームを続けることができるのだ。砂時計が2つになったときに、同じ手順を繰り返せば、何度でも復活できるようになる。

砂時計が2つになったら、ハートを1つだけ残して待つのだ

砂時計が点滅したら、わざとミスをしよう

砂時計が1つになり、時の番人がいなくなる。もう一度ミスしよう

砂時計が満タンになった。ただし画面がバグることもあるぞ

PC-E コマンドでガーブ登場 4

カブキ一刀涼談　石川県 飛影ゲット

ゲームをクリアしなくても、最終ボスのガーブが使えるウルテクだ。まず、ゲームモードはVSを選んで、キャラクタ選択画面にする。そして右を6回、左を2回、右を4回の順に押す。すると、ガーブが選べるようになるのだ。これで、通常はストーリーモードをレベル8でクリアしないと選べないガーブが、最初から選べるぞ。

VSモードでしか使えないウルテクだ

この画面で下のコマンドを入力だ

右を6回、左を2回、右を4回の順に押す

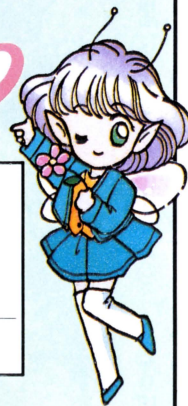
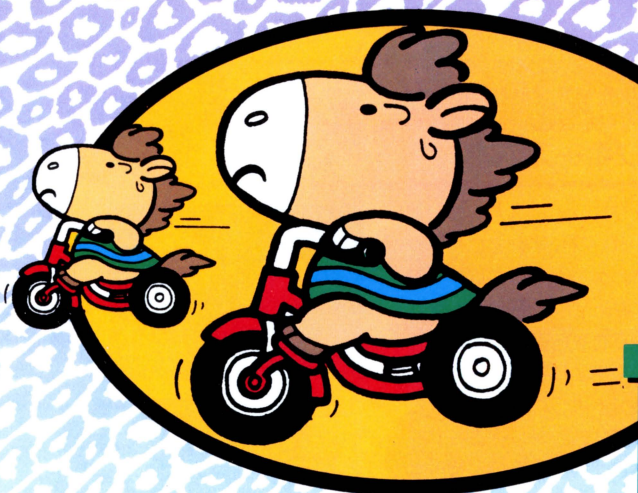
ガーブが選べるようになっているぞ

さすが、最終ボスだけあって強いのだ

もちろん、同キャラ対戦もできますよ

UL-TECH募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテクあて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

登場キャラクタ初公開

美少女探偵5人おひろめ

お嬢様探査網

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー ●開発状況：10％（3月16日現在）

PC-FX版での発売を予定しているこのゲーム。初の紹介となる今回は、ゲーム中に登場してくる5人の美少女探偵を発表。

ゲームの具体的な内容は、まだ決まっていないが、プレイヤーは怪盗となって彼女ら探偵クラブを相手に物を盗んでいくようだ。

プレイヤーはこの探偵クラブを相手に、さまざまな事件を起こしていくのが目的

探偵クラブの麗しき乙女たち

怪盗であるプレイヤーを追いかけてくる5人組の美少女探偵クラブ。彼女ら全員は女子高生だが、1人ずつの個人能力は超一流で大人顔負け。プレイヤーはそんな探偵クラブを相手に数々の物を盗みだそうとするのだから大変な苦労が予想されそうだ。

綾小路（あやのこうじ） 公子（きみこ） 声 新山志保

探偵クラブのリーダー的な存在。I.Q.200の超天才で、そのためか探偵オタクとして行動を起こそうとする。霊能力を持っており、趣味はほとんど当たらない、怪しげな占いということだ。おっとりした性格だが、何かのきっかけで切れると冷酷になる。

霊能力の持ち主！

PROFILE

生年月日：8月31日　乙女座
血液型：AB型
出身地：東京都
趣味：ほとんど当たらない、怪しげな占い

※『お嬢様捜査網』のキャラクタCGは実際のFX版のゲーム画面とは異なります

綾小路（あやのこうじ）　美幸（みゆき）

声　永島由子

姉である公子と双子の姉妹。姉と性格は反対で、考えるよりも先に行動を起こす。機械などのメカをいじることを得意としており、得体の知れない新型のメカを開発してしまうのだ。

PROFILE

生年月日：8月31日　乙女座
血液型：AB型
出身地：東京都
趣味：ハーレーとフェラーリをこよなく愛し、無免許で乗り回す

竜崎（りゅうざき）　陽子（ようこ）

声　柳瀬洋美

祖母がドイツ貴族の血を引くクオーター。真面目な性格で、正義感が強い少女。あらゆる人の特徴を巧みにとらえ、さまざまな変装を得意としている。また、腹話術や読心術にもたけているのだ。

PROFILE

生年月日：9月11日　乙女座
血液型：O型
出身地：横浜市
趣味：友達から恐れられている、いたずら好きの妹と遊ぶこと

周（しゅう）　麗華（れいか）

声　丹下桜

幼いころ両親と死に別れ、華僑の祖父母によって育てられる。彼女の祖父はチャーイニーズ・マフィアのボスだが本人はそのことに全く気づいていない。明るく、活動的でカンフーを得意としている。

PROFILE

生年月日：8月21日　乙女座
血液型：B型
出身地：香港
趣味：食べることと、無類のギャンブル好き

ニーナ・キーロフ

声　笠原留美

ロマノフ王朝の血を受け継ぐ、ロシア亡命貴族の末えい。某国の軍事参謀の叔父の影響を受け、ミリタリー・マニアと化している。そのため銃火器に関する知識、扱いを得意としている。

PROFILE

生年月日：9月1日　乙女座
血液型：A型
出身地：ニューヨーク州
趣味：広大な自宅の庭でロケット・ランチャーを撃つこと

タイトル発表　懐かしのあのゲームが復活

スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム

●メーカー名：NECアベニュー　●発売予定日：6月中旬
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：6800円(税別)
●ジャンル：シューティング　●開発状況：80%(3月16日現在

'78年に業務用で登場して、100円玉不足など、さまざまな社会現象を起こすほど大ヒットした『スペースインベーダー』がPCエンジン版に移植が決定した。このゲームは業務用の完全移植となっており、当時いろいろと改良を加えられて登場した4種類のものが用意されているぞ。

インベーダーから地球を守れ！

業務用『スペースインベーダー』を完全移植

『スペースインベーダー』のファンが気になるサウンド、インベーダーの動きやUFOの得点パターンも当時のまま移植されている。ウラ技も当時流行したさまざまなものが再現可能になっており、家庭で当時の雰囲気をそのまま楽しむことができるのだ。

当時の興奮が再び!!

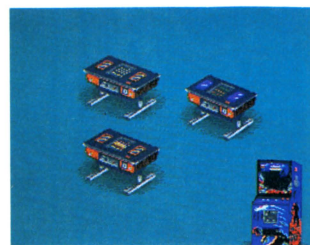
サウンドやインベーダーのパターンが当時のままPCエンジン版で復活。懐かしく感じる人も多いはず

インベーダーは、上の列に並んでいるものの方が得点が高い。UFOの得点はあるパターンがあるのだ

あのウラ技も可能だぎゃ

業務用と同じウラ技が再現できる

ゲームは4つの種類を用意

ゲームの種類はモノクロ、セロハン、アップライト、カラータイプが用意されている。これらのものは、業務用で登場した4種類タイプのもので、ゲームの内容は同じもの。その後、業務用やPCエンジン版などでリメイクされて登場したものもあったが、このゲームには入っていないのだ。

この4種類の中から選んでプレイ

モノクロタイプ

『インベーダーゲーム』として一番最初に登場したもので、いわば元祖となったタイプ。画面に登場するインベーダーなどは白一色。

元祖インベーダー。単色のゲーム

アップライトタイプ

テーブルタイプではなく、プレイヤーが立ってゲームをしていた。背景に惑星が描かれ、インベーダーが襲ってくるイメージがあった。

プレイヤーに迫り来る敵を撃滅

セロハンタイプ

モノクロタイプの筐体のガラスの部分に4色のセロハンを貼ってカラーに見せていたタイプ。当時はこれで人気を高めていた。

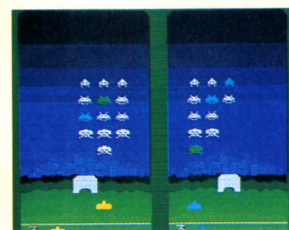
4色のセロハンを貼って着色

カラータイプ

この4種類のタイプで最も新しいもの。セロハンタイプを基に最初からインベーダーや砲台などに色が付けられている。

高さによって色が異なっている

2人同時プレイが可能

業務用での2人対戦は、1人ずつ交代してプレイすることができた。このPCエンジン版でも同様に友達との2人交代プレイが可能。また、現在開発中だがオリジナルとして、画面を2分割にして友達との同時プレイが可能になる予定。友達とのハンディキャップとして、ゲームに難易度をつけることが可能とのことだ。

先にインベーダーを全滅させたほうが勝ちになる

タイトル発表　プロゴルファーに育成させる

GO!GO!バーディチャンス

PC
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発表予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：未定
●ジャンル：シミュレーション　●開発状況：50%(3月16日現在)

夏に発売を予定しているゴルフのシミュレーションゲームを発表。このゲームはプレイヤーがコーチとなり、主人公に練習メニューを与え、パラメーターを管理してプロゴルファーへと育てていく。

ゴルフを題材に、女子プロゴルファーへと育成していくシミュレーションゲーム

キャラクタを育成させるゴルフシミュレーション

事故によってプロゴルファーへの夢を断念されたプレイヤーは、ゴルフの名門校である「聖マスターズ学園」にコーチとして赴任。そして、素質、成長の異なる3人のキャラクタから1人を選び、ストーリーにそって育てる。試合などで特定の条件をクリアすれば、ストーリーは先へ進んでいくぞ。

目指せ！プロゴルファー

プレイヤーはコーチとして、スケジュールなどを組んでいく

3人のキャラクタは、それぞれ異なった能力が設定されている

残りの2人はライバル

適切なアドバイスで育てていこう

登場キャラクタ初公開　主要キャラクタを紹介する！

真怨霊戦記（しんおんりょうせんき）

PC
●メーカー名：フジコム　●発売予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：7月
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：20%(3月16日現在)

本誌4月号でタイトル発表になったこのゲーム。今回はPCエンジン版用に制作が進められている「CGモデリング」を開発機材から出力した画面と、ゲームの主要キャラクタを紹介。

餓鬼などさまざまな怨霊が登場する

CGモデリングのグラフィック

パソコンで開発中の画面。この画面がＰＣエンジンに取り込まれる

パソコン版で発売された『怨霊戦記』がリメイクされる

怨霊を巡ってさまざまな人物が登場

ゲームは、怨霊から呪われた街を救い出すことが目的のアドベンチャー。ゲーム中、この怨霊を巡って約40人の人物が登場する。主人公の「北原弘行」はそれらの人たちから協力を得て、怨霊を倒すために冒険を進めていくことになる。

北原弘行

ゲームの主人公、25歳。帝都バンクの情報処理部のプログラマー。ある日怨霊に襲われるところから冒険が始まる

桜木香

22歳の女性。日宮新聞の文化部の記者。剣道二段の腕前で主人公に怨霊の情報を教えてくれる

鳴神恭介

28歳の男性。オカルトの小説を書いているほかに、霊能力者としての力をもっている

画面初公開

本格的な将棋ゲームが登場

初心者無用II

●メーカー名：魔法　●発売予定日：6月16日
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：9800円（税別）
●ジャンル：将棋　●開発状況：50%（3月17日現在）

前作、PCエンジンで発売された将棋『初心者無用』の続編のゲームが発売される。前作を基にシステムなどに改良点が加えられ、戦略性もより高いゲームになっている。またこの『II』では「棋譜再現」というモードがある。これはプレイヤーがゲームにプロの棋譜のパターンが登録できる。これで、プロとコンピュータとの対戦、プロの代わりのプレイヤーが途中からコンピュータと対戦できる。

戦略性がよりアップ！

手数や対戦時間など細かなところまで、手が加えられているのだ

初心者から上級者まで幅広く！

ゲームの戦略パターンが多くなりより高度な戦略性を必要としているが、ゲームレベルが7段階用意されているので初心者でも気軽にプレイすることができるのだ。

また、神吉流の双玉詰め問題が103問用意されている。

初心者から上級者まで

これが、神吉流の問題だ

神吉流の問題集が用意されている。さまざまなので、ひとつずつ確実にクリアしよう

そのほかにも数々のモードを用意

最新はみ出し情報

●『スーパーリアル麻雀』シリーズを開発したところでおなじみ、セタがPCエンジンで新規参入を発表！気になる参入第一弾ソフトだが、5月の下旬にPCエンジンで発売を予定している将棋ゲーム『将棋データベース棋友』。具体的なゲームの内容は不明だが、次号で何かしらの情報が公開できそう。

●パック・イン・ビデオから3月31日にPCエンジンで発売を予定していたRPG『熱血レジェンド　ベースボーラー』が急きょ5月に発売日が延びてしまった。

●本誌4月号で、プラネットからLD-ROM²でタイトルが決定した『美リュージョンコレクション　内田有紀』が開発的な問題で、発売日の変更はないが『美リュージョンコレクション3（仮称）』に再びタイトルが戻ってしまった。また、パイオニアからでLD-ROM²で『UFO（仮称）』を発売日、価格ともに未定でタイトル発表した。

●NECホームエレクトロニクスから、3月26日にフォトCDのソフト、『触れて、モノローグ　寺尾友美 Touch My Colors』『WALK 細川ふみえ』『パリ・東京・L. A. 喜多嶋舞』が各4800円（税別）で発売された。これらはPC-FXに対応しており、各人の幼いころから、現在に至るまでを、今まで発売されている写真集をベースに、本人のナレーションで自伝風に構成されている。彼女たちのセクシーショットや歌などさまざまな顔をこのソフトで見ることができるぞ。

発売日が4月から6月に延びてしまった『あすか120%（仮称）』

細川ふみえ

今や知らない人はいない!? セクシーアイドル

寺尾友美

フォトCDの『～寺尾友美』。彼女の歌を聞くこともできるぞ

喜多嶋舞

写真集をベースに数多くの写真が用意されている

新作発売カレンダー

★PCエンジン

記号の見方
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
3月31日	ドラゴンナイト&グラフィティ	SCD	NECアベニュー	7800円
4月7日	フォーメーションサッカー95 della セリエA	SCD	ヒューマン	9800円
4月28日	プリンセスメーカー2	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	9800円
4月28日	スロット勝負師	SCD	日本物産	8500円
4月28日	PC Engine FAN 6月号発売!			
5月19日	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
5月26日	機装ルーガII	SCD	NECホームエレクトロニクス	8800円
5月26日	空想科学世界ガリバーボーイ	SCD	ハドソン	7800円
5月下旬	将棋データーベース棋友	SCD	セタ	未定
5月未定	天地無用! 魎皇鬼	SCD	NECアベニュー	8200円
5月未定	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	7800円
5月未定	風の伝説ザナドゥII	SCD	日本ファルコム	未定
5月未定	熱血レジェンド ベースボーラー	SCD	パック・イン・ビデオ	8800円
6月16日	初心者無用II	SCD	魔法	9800円
6月30日	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	SCD	ハドソン	未定
6月未定	あすか120%(仮称)	SCD	NECアベニュー	8200円
6月未定	スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム	SCD	NECアベニュー	6800円
7月未定	真怨霊戦記	SCD	フジコム	未定
発売日未定	アンジェラス2 ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	DE・JA	SCD	NECアベニュー	未定
	同級生	SCD	NECアベニュー	8800円
	魔導物語I 炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー 神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	Go/Go/バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	プライベート・アイ・ドル	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	Linda³	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	未定
	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝	SCD・AC両対応	ナグザット	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	ザ・ティーヴィーショー	SCD	ライトスタッフ	7800円

★LD-ROM²

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
6月未定	美リュージョンコレクション3(仮称)	プラネット	5800円
発売日未定	GOKU	パイオニア	未定
発売日未定	UFO(仮称)	パイオニア	未定

★PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
3月31日	紺碧の艦隊	NECホームエレクトロニクス	8800円
4月下旬	リターン・トゥ・ゾーク	NECホームエレクトロニクス	9800円
発売日未定	お嬢様捜査網(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	オリジナルRPG(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	キューティーハニー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	上海 万里の長城	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	パチンコ(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	パワードールFX(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称) (ナグザット)	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称) (日本物産)	NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ 遙かなるオーガスタ3(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・レベレーション(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルナティック・ドーン(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	未定
	野球(仮称)	ハドソン	未定

雑誌編集、ゲーム開発、広告事務募集!!

一緒にPCエンジンファンを盛り上げよう!

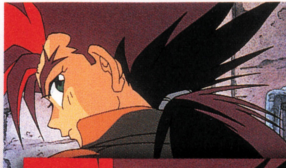
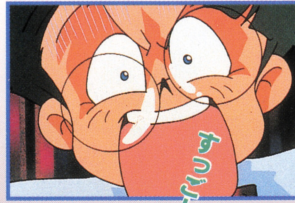
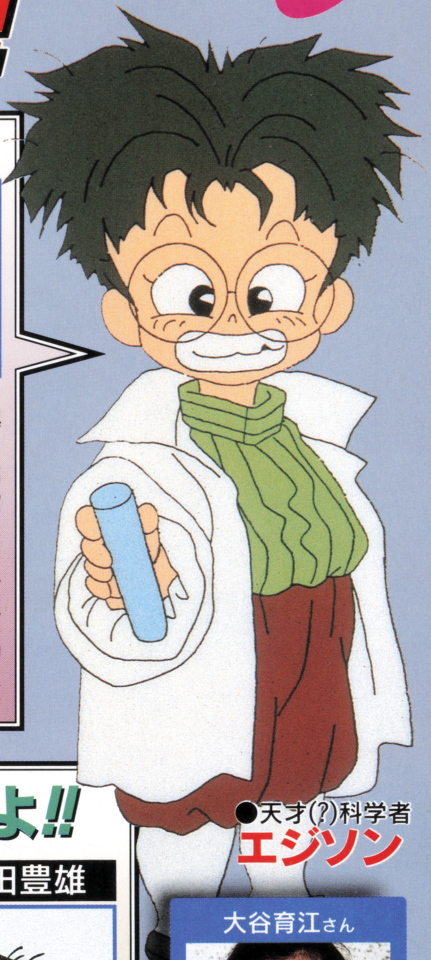
徳間書店インターメディアでは今回、PCエンジンファンなどの雑誌編集、ゲーム開発、広告事務要員を大募集! 新しくなった徳間書店ビルのフレッシュな仕事場で、一緒にPCエンジンファンに関わる仕事を楽しもう。ゲームの好きな人は大歓迎だ!

●募集職種/①編集アシスタント②ゲーム開発③広告事務
●勤務地:東京都港区新橋(①~③)/宮城県仙台市青葉区(①のみ)
●時間/①②土日祝を除く11:00~22:00の間で、月100時間以上勤務できる方。
③土日祝を除く10:00~18:00
●資格/18歳以上の健康で明るい男女(学歴不問、高校生不可)。CD-ROMソフトやゲームの知識があり、編集に興味のある方。
●待遇/時給880円以上(食事、休憩時間も支給)。交通費全額支給。報奨金年2回、年1回社員旅行があります。
●応募方法/履歴書(写真貼、勤務可能時間、希望職種、希望勤務地を明記)と自己アピール文(800字以内)を4月14日(金)までの必着で郵送。書類選考のうえ、4月20日(木)頃に面接日の連絡をします。

下記のあて先の住所に希望職種を必ず明記して下さい。応募の期間が短いので希望の方は早めに郵送をお願いします。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社 管理部
PCエンジンファン○○募集係

作!!ついに完成!

驚きの科学力!"HuVIDEO"システムでバリバリのアニメーションを実現!!

「Gulliver Boy」のスゴい点は、ゲームなのにスピード感あふれるアニメーションが楽しめること! 秘密はハドソンの超科学"HuVIDEO"! 1秒間に10枚ものセル画を動かし、TVアニメにも負けないクオリティでキミを驚かせるよっ!!

⬅ゲーム中のアニメーションで動くキャラクターは、TVアニメ版よりぐっと大人っぽいデザイン! カッコいーよっ!!

超一流スタッフ結集よ!!

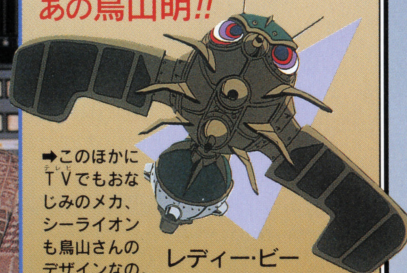
聞いて聞いて! ゲーム制作の総指揮を勤めるのは、あの「天外」を生み出した広井さんよ! アニメ界からは芦田さん、音楽業界からは田中さん、そして漫画界からは鳥山さんといった、各業界を代表する巨匠たちが、ズラッと勢揃いしているの!! 保証付きのおもしろさをぜひ試してみて!!

美術監督◆芦田豊雄

大谷育江さん

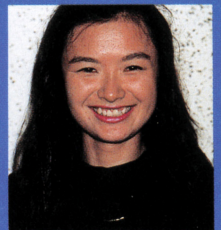
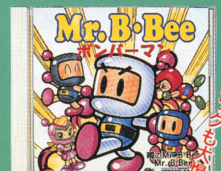
◆代表作◆
姫ちゃんのリボン
姫子役

音楽◆田中公平

スペシャルメカデザインはあの鳥山明!!

➡このほかにTVでもおなじみのメカ、シーライオンも鳥山さんのデザインなの。

レディー・ビー

横山智佐さん

◆代表作◆
天外魔境 風雲カブキ伝
プリンセス・レイナ役

●ヒロイン
ミスティ

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪科理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

1995年 MAY 5月号

第3種郵便物認可
平成7年5月1日発行 第8巻第5号(通巻78号)
発行人・編集人／山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
発売㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel. 03(3573)0111㈹
特別定価590円 (本体573円)

T1013655050596

次号予告 4月28日発売の6月号では、完成直前の2大RPG『空想科学世界ガリバーボーイ』『風の伝説ザナドゥII』をさらに詳しく解剖!!

雑誌 13655-5
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan